

январь 2012 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

виртуальные радости

ISSN 1992-7835

9 771992 783004 12001

http://www.nestor.minsk.by/vr e-mail: vr@nestormedia.com

SAINTS ROW THE THIRD







НОВОСТИ

Привет, читатель!
Хорошо, что в прошлом выпуске я не рискнул гарантировать 24-полосный январский номер "Виртуальных радостей", ограничившись словами "с почти стопроцентной долей вероятности". Вот это "почти" и спасло меня от обвинений в несдержанном обещании. В этом месяце, как с сожалением может убедиться аудитория, мы по-прежнему до обидного тонкие (эх, бюрократия...) — но уж теперь даю слово: в феврале наконец-то потолстеем. И традиционно раздадим плюшки самым лучшим, на ваш и наш взгляды, играм ушедшего года — присоединяюсь к нашему почтальону и призываю обязательно проголосовать на нашем — пока еще прежнем — сайте: www.nestor.minsk.by/vr; соответствующие "урны" для волеизъявления появятся на нем в самом ближайшем будущем.

На этом почти все. "Почти" — потому что с наступившим вас Новым годом, друзья! Удачи, здоровья и, конечно же, целый танкер самых разных радостей, крайне желательно без горестей! Оставайтесь с нами.

До встречи!

Павел Брель, от лица всей редакции



Чуть больше грязи

Если бы не разрабатываемая в данный момент в цехах Codemasters четвертая часть рейсинга DiRT, выдерживаемая в классической концепции раллийных гонок, то от этой новости многие поклонники "грязного" сериала могли бы схватиться за сердце. DiRT идет на разделение — в дополнение к имеющейся приближенной к симуляторам основной линейке разработчики запускают аркадное ответвление. Недавно анонсированный проект получил название DiRT Showdown, и по своей сути он будет напоминать драйвовое аркадное развлечение в духе FlatOut — британские разработчики делают ставку на разрушение болидов и всяческое трюкачество. Будут значительно упрощены управление и физическая модель, а среди обещанного — множество (ориентировочно — 7 штук) режимов, широкий выбор автомобилей, разбитых на три класса, новые трассы и арены в дополнение к импортированным из предыдущих частей серии, а также широкие возможности мультиплеера. Плюс, разумеется, проработанная карьера. Игра обещает появиться на PC, Xbox 360 и PlayStation 3 в мае текущего года.

АНОНСЫ



Блудный Алан

Alan Wake все-таки грядет на персональные компьютеры, с прицелом на которые игра создавалась изначально, а еще размножается. Представители финской студии Remedy Entertainment подтвердили бродящие с момента выхода проекта на Xbox 360 слухи о том, что Alan Wake все-таки будет выпущен и на "персоналках". PC-версия увидит свет где-то в начале наступившего года и будет, кроме самого оригинала, включать в себя материалы загружаемых дополнений The Signal и The Writer. Будут ли какие-нибудь разительные отличия варианта для PC от консольной версии вроде улучшенной графики или же финны обойдутся банальным торопливым портированием — пока неизвестно.

Свою порцию приятностей от игроделов из страны Суоми получат и владельцы Xbox 360 — кроме переноса оригинальной игры на PC, разработчики в настоящее время трудятся над сайд-проектом Alan Wake's American Nightmare для XBLA. В этой поделке, где писателю кавайных триллеров в виде антагониста подсунут его злобного "близнеца", горячие финские парни немного отойдут от концепции терапевтических "лавкрафтовских" ужастиков и постараются выдержать проект в грайндхаус-стилистике фильмов Тарантино и Родригеса.

"Эпический" Minecraft

Торжество indie-игростроения и колоссальный финансовый успех Minecraft не оставили равнодушными представителей больших и весьма состоятельных студий, которые, подавившись от зависти, начинают подражать. Создатели серий Unreal и Gears of War из Epic Games анонсировали проект Fortnite, который сильно напоминает игру Маркуса Перссона, подогнанную под современные стандарты визуально-технического оснащения.

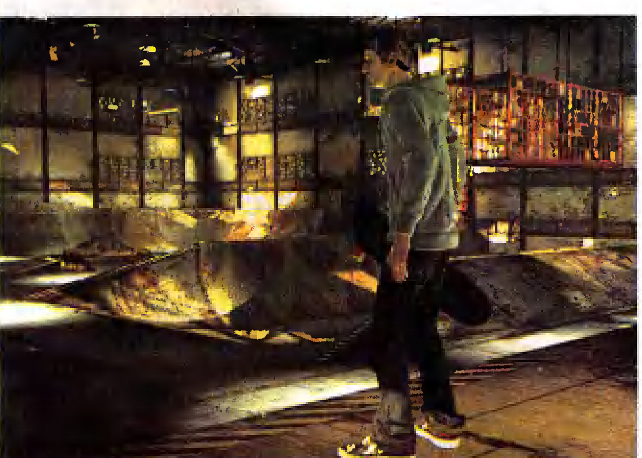
В основе сценария — постапокалиптический мир, где выживает кучка забавных героев в сомбреро, днем исследуя мир, ночью запираясь в оборонительных и вспомогательных зданиях для защиты от вылезающей из всех щелей нечисти. По предварительной информации, вытворять всяческое безумие с окружающим пространством все-таки не позволят — Fortnite по своей сути больше будет смахивать на tower defense. Вот что сказал ведущий дизайнер "эпиков" Ли Перри: "Я вижу много вопросов относительно того, будет ли свободное строительство в Fortnite. Да, это так. И это не заскриптованный момент игры. Все, что вы построите, затем сможете разрушить. Вот и все, что я могу на данный момент сказать. Minecraft позволяет построить что угодно — мы же ориентируемся на строительство зданий".

О дате выхода и целевых платформах информации пока что нет.

Мех-постепенность

Некоторое время грозящийся вернуться сериал MechWarrior потихоньку выбирается из болота, в котором завяз приквел-перезапуск. В настоящее время Personae Studios работает над проектом MechWarrior: Tactical Command. Несмотря на то что игра выйдет уже в этом году (более точная дата не называется), открывать шампанское рано — Tactical Command окажется небольшой тактической стратегией в реальном времени, причем эксклюзивной для платформ на iOS. Подробностей практически нет, разве что фанаты быстро смекнули по артам, представленным на официальном сайте игры, что сюжет сконцентрируется на противостоянии Кланов и Внутренней Сферы.

В этом же году (и снова неизвестно, когда именно) состоится и запуск многопользовательской игры в этом же франчайзе — MechWarrior Online. Платформа — PC. Подробностей — ноль.



Тони высокого разрешения

Издательство Activision решило переосмыслить растянувшуюся соплями самокопирования серию скейтборд-симуляторов, названных именем известнейшего американского трюкача на доске с колесиками Тони Хоука, выпустив тем временем ремейк самой первой игры линейки Pro Skater. Оригинал, вышедший в 1999 году на PlayStation, Nintendo 64 и Dreamcast, обзаведется новым графическим движком, дополнится всеми уровнями из второй части и получит название Tony Hawk's Pro Skater HD. Какие еще дополнения и улучшения найдут себе место в ремейке, разрабатываемом студией Robomodo и обещающем появится на прилавках уже грядущим летом, неизвестно.

Мертвые по-прежнему идут

Неиссякаемая зомби-тематика побуждает сотрудников Capcom вновь браться за клавиатуры и ваять третью часть TPA-серии Dead Rising, анонс которой прозвучал под конец минувшего года. Триквел обещает не посрамить честь линейки, заполнив окружающее пространство ордами живой мертвечины и предоставив игроку множество интересных, увлекательных и изобретательных способов предать мертвых земле, огню и бензопиле.

История расскажет об автомеханике из Лос-Пердидос, которому для спасения придется разыскать в родном городке недостающие запчасти для сломанного самолета за ограниченное количество времени, отбрыкиваясь и отплевываясь свинцом от напирающих ходячих трупов. Других подробностей, как и хотя бы примерной даты выхода и списка целевых платформ, пока нет.

Бэтмен-конструктор

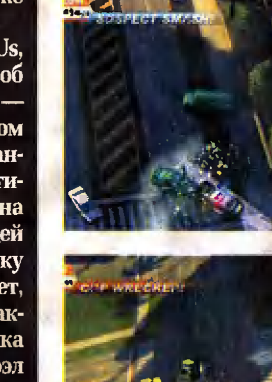
Ряд стилизованных под самую известную марку пластмассового конструктора игр обещает пополниться еще одним именем. Тематика — супергеройская; формальный анонс (проект засветился на рекламных буклетах к наборам конструкторов LEGO Super Hero) обозвал разрабатываемую Traveller's Tales игру LEGO Batman 2: Super Heroes, пообещал присутствие в ней некоторых других могучих борцов с несправедливостью из миров DC и сообщил, что проект выйдет где-то в этом году на PC, Xbox 360, PlayStation 3, Wii, 3DS и Vita.

Fable Online?

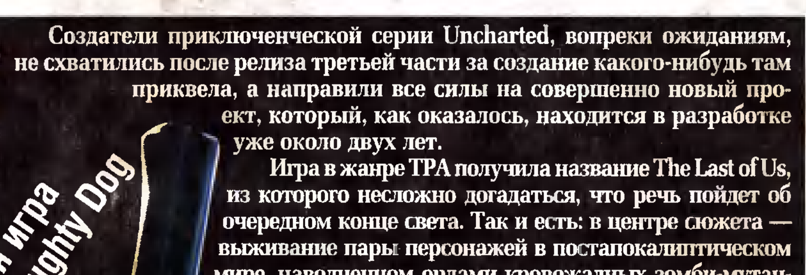
Lionhead Studios и самолично лучезарный Питер Молинье вполне могут в настоящее время работать над консольной онлайн-игрой. Об этом свидетельствует описание не так давно открытой новой вакансии — Lionhead резко потребовался серверный программист, который хорошо разбирается в MMOG, имеет опыт работы с движком Unreal Engine и консолью Xbox 360. Так что разработчики Fable идут в онлайн, причем не исключено, что идут с Fable. Информации, подтверждающей или опровергающей это, нет, но, учитывая давнишние планы Microsoft на большую и качественную многопользовательскую игру для обладателей консоли от дяди Билли, именно бренд Fable видится основным претендентом на то, чтобы стать World of Warcraft для Xbox (и не факт, что для 360).

Гонки одного пальца

Разработчики из лондонской студии Hutch пообещали подарить возможность рулить болидами при помощи всего лишь одного пальца — именно это стало главной рекламной особенностью анонсированной ими игры Smash Cops. Проект основан на популярных реалити-шоу о храбрых полицейских, ретиво гоняющихся за нерадивыми водителями. Среди обещанного — около двух десятков миссий на полудесятке "ментовозов" на выбор, драйв, аварии и прочие приятности. Любители поворчать на казуальную аудиторию пока могут смело выдохнуть — Smash Cops выйдет эксклюзивно для устройств на iOS, у которых имеются известные проблемы с управлением и на которых возможность полноценно управлять автомобилем при помощи одного пальца действительно важна.



Релиз игры состоится примерно через несколько дней после выхода этого номера "Виртуальных радостей".



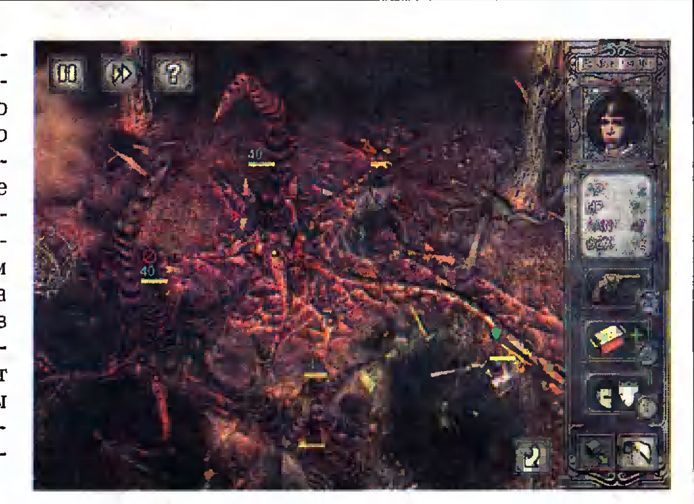
Создатели приключенческой серии Uncharted, вопреки ожиданиям, не схватились после релиза третьей части за создание какого-нибудь там приквела, а направили все силы на совершенно новый проект, который, как оказалось, находится в разработке уже около двух лет.

Игра в жанре TPA получила название The Last of Us, из которого несложно догадаться, что речь пойдет об очередном конце света. Так и есть: в центре сюжета — выживание пары персонажей в постапокалиптическом мире, наводненном ордами кровожадных зомби-мутантов. Фабула приобретет стойкие очертания роуд-эстетики и, как можно предположить, будет посвящена борьбе с каким-то грибком, превращающим людей во всяческих ужасных созданий. Однако ставку разработчики собираются сделать не на сюжет, а на взаимоотношения главных героев, их характеры и все такое прочее. Роль мальчика со стальными яйцами по имени Джоэл исполнит Трой Бейкер, роль главного бюста игры — девочки по имени Элли — Эшли Джонсон, а музыку к The Last of Us напишет Густаво Сантаолайна.

В продажу игра обещает поступить в конце этого или в начале следующего года, платформа — PlayStation 3.

Разбудите Ктулху

Великий Ктулху вновь проснется. Бристольская студия Red Wasp Design и компания Chaosium (создатель настольной ролевой игры Call of Cthulhu) обратились к мирам Лавкрафта и взялись за разработку проекта Call of Cthulhu: The Wasted Land. Жанр будущей игры — пошаговая тактическая стратегия. Сюжет закрутится вокруг небольшого отряда вояк, бросившего вызов дремлющему древнему божеству и его недремлющим приспешникам, собирающим из павших в бою солдат свою темную армию для завоевания мира. А солдат много — события The Wasted Land будут происходить во время Первой мировой войны. В своем новом пришествии Ктулху сперва выйдет на iOS-девайсах в конце января, а затем, спустя какое-то время, нагрянет на мобильные платформы на Android, PC и даже некоторые консоли, список которых пока не раскрывается.



Командуйте и побеждайте, генералы



Electronic Arts официально анонсировала новую игру в серии Command & Conquer — ей суждено стать сиквелом ответвления Generals. Выход второй части "Генералов" запланирован на 2013 год, проект создается эксклюзивно для PC, а разработка поручена одному из подразделений BioWare — BioWare Victory, сформированной из в прошлом отдельной Victory Games.

Сюжет Command & Conquer: Generals 2 начнется с уничтожения злыми террористами лидеров мировых держав, собравшихся — ирония судьбы! — для того, чтобы подписать волшебный документ, который должен покончить с войнами и утвердить мир во всем мире на долгие годы. Разовьется он противостоянием трех мощных фракций, возглавляемых военными, которых, как известно, хлебом не корми — дай только повоевать.

О подробностях говорить пока рано, но разработчики обещают, кроме одиночной кампании, прикрутить хороший мультиплеер и режим кооперативного прохождения, отрисовать замечательную графику да проработать до мелочей разрушаемость всего и вся, опираясь на богатые возможности движка Frostbite 2.0

Не забывают Electronic Arts и о "тибериевой" саге. Большую и масштабную стратегию нам, конечно, не обещают, но изголодавшиеся фанаты смогут найти приют и горячее питание в анонсированной браузерной многопользовательской стратегии Command & Conquer: Tiberium Alliances. Проект разрабатывается силами немецкого подразделения компании, носящего название EA Phenomic.

Переанонс Rising

Анонсировать одну и ту же игру дважды — чего только не бывает в индустрии виртуальных развлечений. Фанаты серии Metal Gear Solid от слов Хидео Кодзимы одновременно выдохнули с облегчением и старательно насупились. Metal Gear Solid: Rising — проект, о котором давно ничего не было слышно и разработка которого застопорилась, все-таки доберется до релиза, пусть и под измененным именем.

Правда, к разработке обновленного Metal Gear Rising: Revengeance Кодзима-сан имеет отношение только лишь в роли консультанта — за проект отныне целиком и полностью ответственны авторы слэшера Bayonetta из PlatinumGames. Причина проста: Хидео и его товарищи по Kojima Productions после первых наработок элементарно не знали, чем наполнить и как повернуть приключения Солида Снейка в жанре "слэшер". И даже хотели бросить дурное и отменить проект, но на помощь подоспели более подкованные в создании игр сего жанра ребята. От прежней игры остались лишь технические рожки да ножки; сюжет PlatinumGames переписали, хоть изначально и планировали его не трогать. Дата выхода Metal Gear Rising: Revengeance пока не называется.

Самые горячие из фанатов обрушили тонны критики и связки молний на голову Хидео сразу же после демонстрации дебютного трейлера Revengeance, но отец и мать Солида Снейка поспешил всех успокоить, заявив, что сейчас ему не остается ничего другого, кроме как сесть и выпустить пятую часть Metal Gear Solid. И через некоторое время, словно в подтверждение своих слов, японец опубликовал свежий скриншот с демонстрацией возможностей Fox Engine. Думается, все было спланировано хитрым поедателем суши заранее — пиар-машина запущена.



ДАЙДЖЕСТ

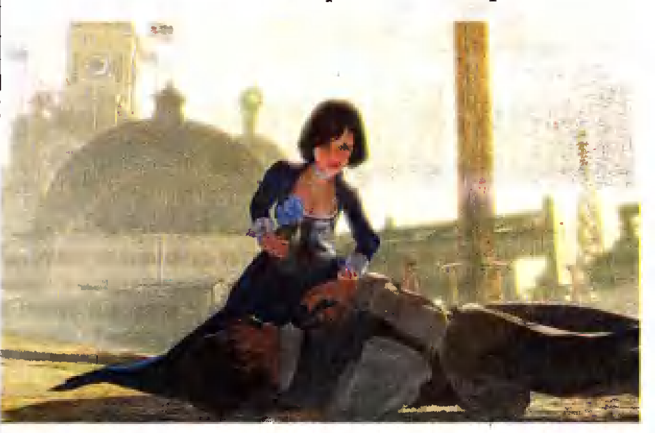
Mortal Kombat 2 пока не будет

Вполне можно было предполагать, что после успешного перезапуска известнейшей файтинг-серии Mortal Kombat разработчики из NetherRealm Studios тотчас засядут за продолжение. Ан нет. Как сообщил предводитель этих игроделов по имени Эд Бун, его компания, конечно, планирует заняться сиквелом "Смертельной битвы", но реализует это только после выхода своего следующего проекта. Жаль, про саму игру, над которой сейчас корпят NetherRealm, Эд не рассказал и даже не озвучил название, но новость запущена в свет — разработчики перезапущенной Mortal Kombat трудятся над свежим проектом.



Bioshock Infinite может запоздать

Путешествия в один город, парящий в небесных далях, возможно, придется подождать — этой печальной новостью случайно поделились некоторые из крупных торговых сетей. Если ранее Интернет-магазины сообщали, что Bioshock Infinite выйдет в первом квартале 2012 года, а некоторые даже называли точную дату — 1 февраля, то теперь на их страницах или значится более позднее время релиза (1 августа текущего года), или информация о начале продаж вовсе исчезла в неизвестном направлении. Издатели от комментариев пока воздерживаются.



Binary Domain с оттенками порно

Издательство SEGA решило привлечь к рекламе нового экшена Binary Domain известную японскую порноактрису Тину Юзуки, скрывающуюся под сценическим псевдонимом Рио. Тина утверждает, что она большая поклонница видеоигр, поэтому сразу приняла предложение SEGA. Рекламный ролик, к сожалению любителей как поиграть, так и посмотреть "фильмы для взрослых", оказался на редкость целомудренным — порнозвезда только и делает, что увлеченно играет в Binary Domain да делится впечатлениями от происходящего.

ИНДУСТРИЯ

Довели до суда

Electronic Arts и Activision все-таки придется встретиться в суде — издательства так и не смогли достигнуть какого-либо компромиссного решения. Предмет спора — Вест, Зампелла и Modern Warfare. Если кто-то еще не в курсе происходящего, то напомним, что Activision обвиняет Electronic Arts в недобросовестной конкуренции, заявляя, что "электроники" вступили в сговор с бывшими руководителями Infinity Ward Джейсоном Вестом и Винсом Зампеллой. Попытки Electronic Arts убедить суд в том, что это все просто происки мстительного обиженного Бобби Котика, не возымели никакого эффекта, поэтому в деле будут разбираться присяжные в мае этого года. Заодно суд рассмотрит иск самих Веста и Зампеллы к Activision, утверждающих, что Бобби задолжал им причитающийся бонус от продаж второй части Modern Warfare. В случае положительного решения по обоим искам Electronic Arts обеднеет на $400 млн., а бывшие лидеры Infinity Ward перетянут из кармана Котика $36 млн.

К слову, Respawn Entertainment, основанная выходцами из Infinity Ward, продолжает работать над своим дебютным проектом. Разработчики напомнили о том, что не сидят сложа руки, вывесив на своем официальном сайте очередной (первая картинка появилась еще летом) арт мутного содержания. До анонса, разумеется, еще очень далеко, а вся информация, полученная посредством слухов, укладывается в несколько слов: да, шутер, нет, раньше 2015 года не выйдет.

А Modern Warfare, прославивший Infinity Ward, отлично чувствует себя и у приемных родителей — о качестве проекта судить самим игрокам, но продажи третьей части подсерии бьют все возможные рекорды не только среди видеоигр, но и во всей индустрии развлечений. Так, продажи игры принесли более $1 млрд. всего за 16 дней, тем самым одолев успехи киношного "Аватара", которому на сбор такой кассы потребовался срок на день больше. В Activision радуются, потирают руки и с оптимизмом смотрят в будущее, считая, что следующая игра серии (которая, как водится, скорее всего, появится осенью уже этого года) способна будет размочить и свежий рекорд.

К.О.Н.Е.Ц.?

Новость, потрясшая русскоязычный сегмент Интернета, после которой, думается, была выпита не одна бутылка валерьянки: GSC Game World закрывается, S.T.A.L.K.E.R. 2 отменен. Как стало известно, деятельность украинской студии, кроме понятно какой серии создавшей еще и "Казаков", приостановил ее основатель и бессменный лидер Сергей Григорович на одном из экстренных совещаний. Среди называемых "кротами" причин — интерес к студии некой силовой структуры и недовольство Григоровича ходом разработки продолжения S.T.A.L.K.E.R., хотя кто-то всерьез полагает, что это не более чем пиар-ход, призванный привлечь как можно больше внимания к разрабатываемому проекту. Сами разработчики от комментариев или воздерживаются, или просто разводят руками, но дни GSC Game World сочтены, студия ликвидируется. Что будет дальше — вопрос. Вроде и Григорович обмолвился, что продолжение "сталкериады" на данный момент просто заморожено, а вовсе не отменено, вроде и разработчики рвутся в бой и обещают фанатам, что не бросят их наедине с оригиналом, двумя дополнениями и кучей макулатуры помотивной литературной продукции, вроде и оставлять столь прибыльный бренд, мягко говоря, неразумно... Но поживем — увидим.

Half-Life 3: ходят слухи



Намеки на то, что третья часть Half-Life находится в разработке и вот-вот будет анонсирована, появляются с завидной регулярностью. Совсем недавно поклонникам серии удалось обнаружить в Сети сайт www.black-aperture.com, где красуются логотипы Half-Life 3, Valve, Steam и движка Source. Правда, нельзя исключать, что этот сайт — подделка, поскольку данный домен принадлежит человеку, не имеющему к Valve никакого отношения. Еще раньше одного сотрудника студии заметили в футболке с логотипом Half-Life 3, а неизвестный источник рассказал журналистам о том, что в настоящее время уже идет озвучивание игры, приведя в пример одного анонимного актера. Верить ли слухам — выбор слушающего.

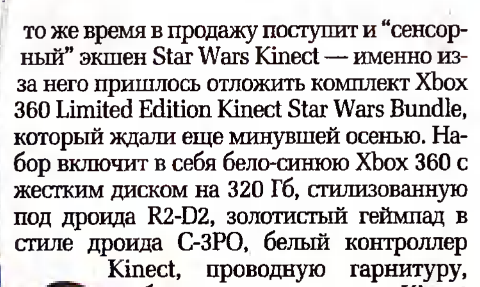
Жестокий синдикат



Ожидающим переноса легендарной тактической стратегии Syndicate на шутерные рельсы можно начинать радоваться — никакой розовой мишуры и ставки на массового игрока (читай — детей) в грядущем перезапуске не будет. Довольно привередливые, но адекватные австралийские цензоры уже запретили детище Starbreeze на "зеленом континенте", а это говорит о недетском уровне насилия, сексуального контента и нелитературности языка действующих лиц. Конечно, Electronic Arts, скорее всего, пойдет навстречу австралийцам и в версии для этой страны вырежет самые жестокие и неприличные сцены, но игрокам из более либерально настроенных к играм (или, как у нас, вообще никак не настроенных) стран должно быть ясно — для Syndicate разработчики виртуального кетчупа не пожалели.

Если что, игра выходит на PC, Xbox 360 и PlayStation 3 12 февраля.

"По башне огненным мечом"



Поклонники вселенной Star Wars могут начинать продавать свои старые Xbox 360 или просто потихоньку откладывать денежки — специальная версия Xbox 360, предназначенная для фанатов "Звездных войн", выйдет весной следующего года. Примерно в то же время в продажу поступит и "сенсорный" экшен Star Wars Kinect — именно из-за него пришлось отложить комплект Xbox 360 Limited Edition Kinect Star Wars Bundle, который ждали еще минувшей осенью. Набор включит в себя бело-синюю Xbox 360 с жестким диском на 320 Гб, стилизованную под дроида R2-D2, золотистый геймпад в стиле дроида C-3PO, белый контроллер Kinect, проводную гарнитуру, сборник аркад Kinect Adventures, эксклюзивные загружаемые материалы и игру Kinect Star Wars.

Если специальная версия Xbox 360 выйдет лишь весной, то официальный запуск онлайн-игры Star Wars: The Old Republic уже состоялся, с чем связывают произошедший незадолго до него курьез. 33-летний поклонник "Звездных войн" из городка Хиллсборо, что в американском штате Орегон, попал в полицейские сводки. Самопровозглашенный джедай, вооруженный парой бутафорских световых мечей, набросился на посетителей местного магазина игрушек и хорошенько их отлупил. Испуганные продавцы вызвали полицию, которую фанат, поняв тщетность попыток скрыться, атаковал все теми же мечами. Кое-кто даже поспешил объявить это пиар-акцией издателей The Old Republic.

Отвлекаясь от "Звездных войн" и их почитателей, заметим, что консоль следующего поколения Microsoft в наступившем году не выйдет — ее запуск планируется на 2013 год. Об этом рассказал анонимный источник, работающий на "мелкомягких".

Кроме того, появились сведения о перестановках в руководстве компании — за развитие бренда Xbox будет отвечать новый человек, и связано это как раз с подготовкой к релизу преемницы Xbox 360. По слухам, ответственную работу решили поручить Эмме Уильямс, которая руководила подготовкой свежей прошивки Xbox 360.

Слава Кунцевич

ЛИЦА ГЕЙМДЕВА

Джон Кармак

Если еще десять лет назад при упоминании Кармака даже весьма далекие от игровой индустрии люди сразу вспоминали программиста, который создал Doom на пару с более известным в широких кругах Ромеро и сказал фразу "Сюжет в игре, как сюжет в порнофильме — он должен быть, но он не так важен", молниеносно ставшую девизом, кредо и мантрой маститого разработчика, то в настоящее время его личность как-то подзабыта. Теперь многим на ум приходит разве что актер Крис Кармак, снявшийся в сериале про Супермена "Тайны Смолвилля", а также в "Отчаянных домохозяйках" и "C.S.I.". Если обратиться к словарю Даля, то можно почерпнуть для себя, что слово "кармак" обозначает самоловный прибор с удою на белорыбицу, который насторawживается в прорубях. Но, как вы, дорогие читатели, понимаете, ни про актера второстепенных ролей, ни про, бесспорно, экзотический гаджет рыбаков Поволжья мы говорить не будем — не наш профиль, так сказать.



За свой сорок один год Джон Кармак успел сделать первый в истории трехмерный шутер от первого лица, воплотил в жизнь многопользовательский шутинг, заставил игроков с выходом новых игр от id Software покупать новые компьютеры, зачем-то выпустил Doom 3 за два месяца до Half-Life 2, по непонятным причинам создал красивую, но безалаберную Rage, открытым текстом отправил PC-игроков к истоку Кумыштепе, а сейчас по еще более непонятным причинам занимается разработкой Doom 4. Такой послужной список заставляет подумать о том, что Кармак — как минимум личность неординарная и что он многое сделал для индустрии электронных развлечений, пусть это и было еще в прошлом веке.

Собственно, ни для кого не секрет, что Кармак — отличный программист, а это, в свою очередь, повлекло рождение множества Интернет-мемов, мол, он не пишет код — лишь смотрит тяжелым взглядом на компьютер, а тот сам создает программы. Талант написания красивых и мощных движков имеет обратную сторону — в каждой игре от id Software в обязательном порядке присутствует навороченная графика с кучей эффектов разной степени надобности, вся фабула с легкостью умещается на салфетке, название во что бы то ни стало должно быть каким-нибудь брутальным и величавым, ну а после долгожданного релиза на форумах непременно начинается поиск решений технических проблем. Ко всему этому можно еще прибавить посредственный геймдизайн и отсутствие таких понятий, как "захватывающие игровые моменты", "нестандартные дизайнерские решения" и "проработка вселенной". В сущности, последняя в том же Doom была представлена в виде двух абзацев в руководстве пользователя, что недвусмысленно намекало на расстановку приоритетов в команде разработчиков.

Так сложилось, что все игры Кармака запоминаются не благодаря выдающимся персонажам и маскотам (по сути, их там никогда и не было), а геймплею, в частности самому шутингу. Стрелять всегда было интересно, и о том, что в играх отсутствовала нормальная баллистика, как-то все забывали, особенно когда в руки попадала монструозная BFG. В каждом проекте id Software, за исключением, быть может, только Rage, банально стрейфить по локации и палить по врагам, тасуя оружие, было приятно на каком-то тактильном уровне. Глубины в перестрелках не было и в помине, однако чистый, дистиллированный шутинг всегда привлекал внимание и доминировал над прочими аспектами игры. Вариативность схваток ограничивалась лишь вооружением, но мочить каких-нибудь демонов из шоттана — это завсегда весело, а если удастся заиметь плазма-пушку — так вообще праздник.

Строго говоря, началось все это безумие не с Doom и даже не с Wolfenstein 3D, а с менее известной, но оттого не менее революционной игры Hovertank 3D, которая является первым шутером от первого лица. Действие в ней происходит во время ядерной войны, поэтому игроку, управляющему танком, кровь из носу нужно спасти от цепких лап или щупалец монстров как можно больше людей до того, как на локацию упадет смертоносная боеголовка. Так получилось, что об этой игре вмиг забыли с выходом Wolfenstein 3D, которая и вправду была лучше по всем параметрам и уже не напоминала набор карт с сине-голубыми "стенами". Главный герой, Уильям Блажкович, бежит из тюрьмы замка Вольфенштейн, уничтожает офицеров СС, зачищает уровни от немецких овчарок и солдат в коричневой униформе, а под занавес сражается с самим фюрером в бункере под Рейхстагом. Что тут скажешь — это девяностые, там еще и не такое было, вспомнить хотя бы финального босса из Half-Life.

Главная заслуга Джона Кармака заключается в том, что он одним из первых понял, что будущее индустрии за трехмерными играми, но он, видимо, до сих пор так и не осознал, что графика в играх — лишь деталь в огромной машине, но никак не основа основ.

Появившийся в декабре 1993 года Doom сделал большой шаг вперед в плане технологии, но, как и Hovertank 3D, Catacomb 3D и Wolfenstein 3D, все равно был псевдотрехмерной игрой. Однако этот факт мало кого интересовал, ведь на экране в тот момент сменяли друг друга пусть и серо-коричневые, но все же величественные катакомбы (тут превалировала дизайнерская идеология Ромеро), призраки и демоны. Геймплей незамысловат: знай себе беги вперед сквозь толпы исчадий адовых и нещадно режь их бензопилой — но именно из-за бесхитростного фана, на манер Painkiller и Serious Sam, нарезать круги по уровням — занятие аддиктивное и непринужденное. В вышедшем через год сиквеле мало что изменилось: похорошела картинка, появилось новое оружие — двустволка, были перерисованы локации и добавлены монстры, однако суть осталась неизменной.

После выхода первых двух частей Doom об id Software заговорили абсолютно все: игровые журналисты штурмовали офис разработчиков, обложки профильных изданий нередко щеголяли фотографиями двух Джонов, а те, в свою очередь, не собирались останавливаться на достигнутом и планировали новую игру. Ей оказался шутер Quake, который был уже в честных трех измерениях, и именно с него началась эра киберспорта. После релиза оказалось, что игра не запускается на компьютерах, в которых нет 3D-ускорителя. Чтобы увидеть красоты, созданные Кармаком, многим приходилось покупать платы 3dfx, которые в середине девяностых были довольно дорогими. Но оно того стоило: по-настоящему трехмерный мир Quake захватывал всерьез и надолго, на смену неказистым спрайтам пришли текстуры и полигоны, ставшие маленьким шагом по длинному пути к фотореалистичной графике. Геймплей недалеко ушел от оного из Doom, но поскольку концепция была все еще дееспособной, никого этот факт не расстроил. Тем более что мультиплеер вышел на новый уровень (16 игроков на карте, выделенные сервера) и собрал огромное геймерское сообщество, до сих пор играющее в чисто многопользовательский Quake 3 Arena. Также немаловажным фактом является появление модов для первой части Quake, изменяющих и дополняющих игровой контент, что также косвенно является заслугой Кармака.

В Quake 2 же изменилась только графика — и немудрено, ведь из id Software ушел Джон Ромеро, который "заведовал" дизайном. Игроки не так тепло встретили игру, так как мультиплеер, который все ждали, недалеко ушел от предшественника, что вызвало бурю негодования и критики, порой небеспочвенной. Кармак исправился в Quake 3, хотя было уже поздно — несколькими днями ранее вышел Unreal Tournament от Epic Games, который тоже был ориентирован на многопользовательские баталии.

Когда Кармаку надоел Quake, он снова переключился на Doom и в пресс-релизе отметил, что создает ремейк первой части, главной особенностью которого станет великолепная графика. Так оно и случилось в 2004 году. Игра была очень красива, в ней присутствовали потрясающие тени и куча разных эффектов, но в плане геймплея Doom 3 сильно уступал Half-Life 2 от Valve. После весьма скромного успеха Кармак пропал с радаров и некоторое время занимался проектировкой реальных космических кораблей (даже выиграл один тендер) и разработкой нового графического движка id Tech 5, на котором затем сделал Rage, вышедшую совсем недавно.

Александр Михно

Парней из польской студии City Interactive по-хорошему жалко. В свое время они денно и нощно мастерили псевдошутеры про Вторую мировую войну и тяжелые будни спецназа (это мы про серии Wolfschanze и Cod of Honor, если что), диски с которыми было куда приятнее запускать не в дисководе, а в форточку. Правда, временами команда перемежала свои пострелушки с никудышной баллистикой и графикой проектами вроде Chronicles of Mystery, но, прямо скажем, не они превратили выражение “бюджетный шутер” в имя нарицательное. И когда уже, казалось бы, настал час покончить с этой бутафорией и благополучно уйти в историю, команда выдала неожиданно сносный симулятор снайпера, в который действительно можно играть, оставив нервные клетки при себе.



Sniper: Ghost Warrior 2

Мир через прорезь прицела

Жанр: шутер от первого лица
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: City Interactive
Издатель: City Interactive
Похожие игры: Sniper: Ghost Warrior, Sniper Elite
Дата выхода: 16 марта 2012 года
Официальный сайт игры: www.city-interactive.com/Games/Sniper-Ghost-Warrior-2

Sniper: Ghost Warrior оказалась на удивление неплохой игрой, в отличие от первой попытки поляков заявить о себе в жанре снайперского экшена, то бишь Art of Victory, которая, напомним, была низкопробной поделкой по мотивам Sniper Elite. В те моменты, когда авторы не пытались, что называется, “задать Call of Duty”, Ghost Warrior демонстрировала отличный геймплей с лежанием в кустах и отстрелом враждебно настроенных террористов. В игре было много грамотных идей, например, необходимость учитывать направление и силу ветра, собственный пульс, расстояние до цели. Но стоило разработчикам срываться на массовые перестрелки, как игра разрушалась на глазах. Весь диверсантский шарм вмиг улетучивался, уступая место копеечному шутеру, производство которого в последние годы в City Interactive поставили на поток.

В сиквеле поляки обещают исправить все недостатки прошлой части, и им хочется верить: уже сейчас замечен иной подход к разработке. Команда понимает, что в следующем году на прилавках магазинов появится продолжение Sniper Elite, и стремится как минимум не ударить в грязь лицом. Сделав экшен-перестрелки на коротких дистанциях необязательным довеском, разработчики полностью сфокусировались на симуляции жизни снайпера. Теперь все будет по правилам: засели в густой растительности, затаили дыхание, сделали поправку на ветер и расстояние, совершили выстрел. Разумеется, никто не будет принуждать игроков рассчитывать Кориолисову силу и прочие снайперские премудрости, но, по заверениям самих авторов, в Ghost Warrior 2 найдется парочка заданий, требующих максимальной концентрации внимания. Также красная точка в прицеле, показывающая место, куда прилетит пуля, будет фигурировать только на легком уровне сложности. Разработчики не собираются слишком усложнять игру, но и напрочь аркадный шутер тоже делать не намерены.



На линии огня

Повзрослевшему геймплею вторит более суровый сюжет. Играть придется за Коула Андерсена, который, по сценарию, принимал участие в вооруженном конфликте в Сараево в 1993 году, где вместе со своим корректировщиком искал доказательства геноцида. Увидев ужасы войны, двое героев совершают покушение на одного из лидеров сербского ополчения в попытке предотвратить военные преступления. В ходе операции оба солдата попадают в плен, однако Андерсену все-таки удается сбежать. Основные события игры развернутся в разных уголках планеты спустя десять лет после трагических эпизодов в Боснии, но главного героя все еще будут терзать призраки прошлого. Таким образом, не исключены флэшбеки с Боснийской войны и встреча со старым приятелем, работающим теперь на террористов.

Серьезный подход виден не только в сюжете, но и в визуальной составляющей — поляки лицензировали для Ghost Warrior 2 движок CryEngine 3, который великолепно показал себя еще в Crysis 2. Новая технология позволила авторам создать красивейшие локации с потрясающими видами. Вдобавок, практически все уровни будут спроектированы таким образом, чтобы игрок всегда мог обойти позиции противников, не вступая с ними в контакт. Это, конечно, не Deus Ex, но возможность поразному проходить миссии, безусловно, радует — главное, чтобы реализация не подвела. По словам самих разработчиков, для них важно, чтобы игрок постоянно хотел взаимодействовать с окружением в поисках наиболее подходящей позиции и был свободен в выборе средств для успешного выполнения задания. И судя по уровню в Гималаях, показанному на “ИгроМире 2011”, у City Interactive пока все получается хорошо: на месте масштаб, проработка деталей, величественный пейзаж и даже вертолет, который придется сбить, убив пилота снайперским выстрелом из Remington.

При этом авторы отмечают, что они с большой ответственностью подходят к адаптации оружия. Огромное внимание было уделено реалистичной баллистике и внешнему виду стволов. Игрокам разрешат опробовать в деле довольно большой арсенал, включающий в себя как автоматы, так и снайперские винтовки вроде новенькой Barrett XM500. Также поляки подчеркивают, что основные силы были брошены именно на доработку снайперского геймплея и искусственного интеллекта противников. Поскольку теперь локации прибавили в размере, то ситуации, когда нужно устранить цель, находящуюся на большом расстоянии, станут обыденными и будут оформлены красивым bullet time (в это время камера в замедленной съемке будет показывать полет пули).

Оружие возмездия

Враги, в свою очередь, станут менее зоркими, и характерных для первой части случаев, в которых диссиденты с легкостью вас замечали и убивали из АК-74 за полкилометра от вашего месторасположения, больше не будет. Теперь ИИ грамотно реагирует на действия игрока: если вы убили противника издалека, то его товарищи попытаются рассредоточиться на местности и всеми силами будут стремиться подобраться к вам на как можно более близкое расстояние. Канули в Лету и миссии со стрельбой исключительно из автоматов — авторы поняли свои промахи, и заставлять игроков носиться по уровню со штурмовой винтовкой наперевес они не намерены, хотя такую возможность все-таки оставят.

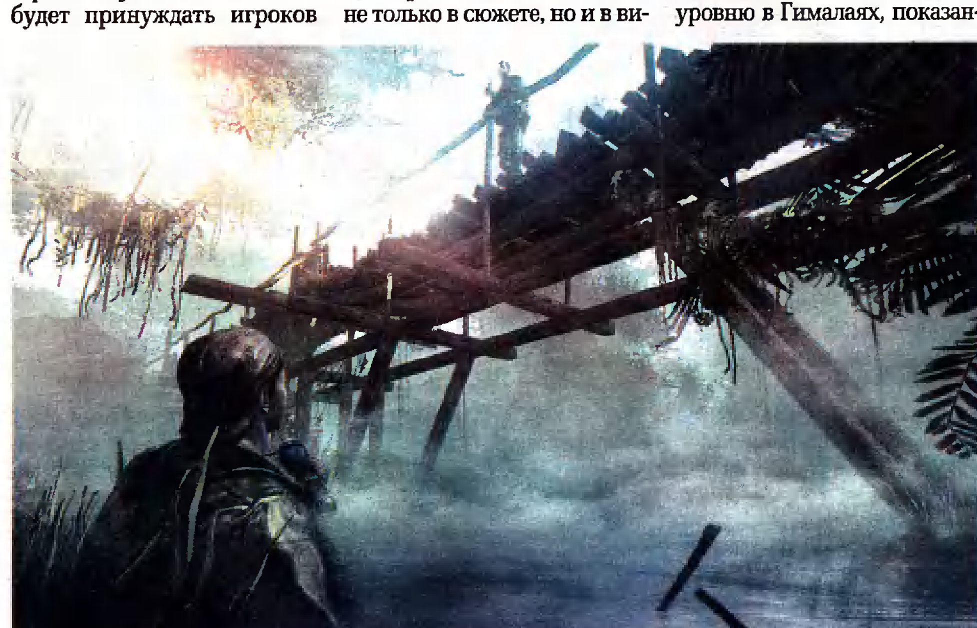
Еще поляки добавили в Sniper: Ghost Warrior 2 разные примочки для оружия (глушители, насадки, сменная оптика) и спецоборудование (прибор ночного видения, тепловизор), которые пригодятся снайперу в бою. Также в игре появится возможность залезть на квадроцикл или в грузовик и с ветерком домчаться до места назначения, но в таком случае вас непременно заметят охранники. Поэтому разумнее будет пробираться через какие-нибудь джунгли и бесшумно нейтрализовать врагов одного за другим, подкравшись к ним сзади и вонзив нож.

Уже сейчас известно, что в напарники нам снарядят корректировщика, который будет разведывать местность и направлять нас на важные цели. Этим его миссия не ограничится: вместе с наводчиком игроку время от времени придется одновременно стрелять по нескольким противникам, и хотелось бы верить, что такие сцены не превратятся в рутину “ты берешь правого, а я левого”. Если честно, нам давно уже хочется увидеть в игре про снайперов нечто наподобие стрельбы по врагам в темноте, беря в качестве ориентира огоньки сигарет.

Пока еще не совсем понятно, будет ли в игре кооператив, который напрашивается сам собой, но вот мультиплеер будет точно. Хотя подробностей пока нет. Известно только, что он сильно переработан по сравнению с предыдущей частью и уже не напоминает скучнейшие посиделки кемперов в кустах, пока одному из них это не наскучит и он не получит пулю в лоб, пытаясь посмотреть по сторонам в поисках другого такого же кемпера.

Александр Михно

В следующем году нас ожидает дуэль снайперских шутеров — на прилавки магазинов лягут Sniper Elite от английской студии Rebellion и польский Sniper: Ghost Warrior 2. Какой из них окажется лучше, не ясно: на стороне первого — качество, второй же подкупает мощной технологией и энтузиазмом создателей. Но хватит ли City Interactive запала — тот еще вопрос, учитывая, что все предыдущие игры этой команды, мягко говоря, не били точно в цель.





Rayman Origins

Серия Rayman — первое большое детище Мишеля Анселя, вознесшее совсем юного в ту пору геймдизайнера на вершину игровой славы, — на данный момент насчитывает шестнадцать лет живой истории, три основных проекта (не считая Hooldlum's Revenge для GameBoy Advance), ответвление с участием знаменитых орущих кроликов и массу амбиций на будущее. Будущее, которое началось с возвращения к истокам — с Rayman Origins.

Жанр: платформер
Платформы: Xbox 360, PlayStation 3, Wii (в будущем — PlayStation Vita и Nintendo 3DS)
Разработчик: Ubisoft Montpellier
Издатель: Ubisoft Entertainment
Издатель в СНГ: Новый Диск
Похожие игры: серия Rayman
Мультиплеер: split-screen
Возрастной рейтинг ESRB: Everyone 10+
Официальный сайт игры: rayman.ubi.com/rayman-origins/en-US



Первое желание после прохождения — воздеть руки к небу и воздать хвалу тем богам, что надоумили Ubisoft отказаться от дурно пахнущей затеи выпускать Origins по эпизодам и, закатав рукава, взяться за полную, большую игру. Страшно представить, каким бы могло оказаться возрождение Rayman, отправленное кусками на полки XBLA, PSN и Wii Shop, — может, и не столь ужасным, как, например, ломтики перезагрузки еще одного знаменитого платформера — Sonic, но уж точно не достаточно хорошим для звания продолжателя идей знаменитой серии Мишеля Анселя.

Как несложно догадаться из названия, Origins — приквел по отношению к основной трилогии Rayman. Предысториями никого не удивишь, они уже давно и основательно надоели, но и сочинять их — это вам не лапти плести. За примерами очевидной халтуры, которая может оказаться слегка любопытной для старожилов и совершенно непонятной, лишней для новых игроков, далеко ходить не надо — достаточно вспомнить хотя бы недавнюю реанимацию серии Heroes of Might & Magic. В Origins все по-другому — компактный рассказ о появлении как главных героев серии, так и главных врагов милейшего мира станет отличной историей и для поклонников оригинальной трилогии, и для тех, кто вскоре может влиться в их ряды. Аккуратное введение игрока во вселенную Rayman и повествование о первом большом и ужасном кризисе, коснувшемся ее, найдет место в сердце игрока любого возраста и уровня знаний этой по-своему знаковой интеллектуальной собственности. Традиционно легкий и воздушный для проектов подобного жанра сценарий не блещет накалом страстей, резкими поворотами и закрученной интригой, но местами вынуждает до коликов смеяться над ужимками и воплями местных персонажей. Смысловой нагрузки немного, зато и сложить вместе кусочки по-своему интересной истории не составит труда — сценаристам удалось избежать белых пятен и моментов, когда элементарно не понимаешь, где находишься и какого черта тебе нужно преодолеть очередное препятствие.

Хороший платформер от платформера среднего или и вовсе паршивого отличает всего лишь одна вещь — геймдизайн. Классного игрового режиссера, как и его киношного коллегу, видно быть не должно. В Origins все как надо: Рэйман сотоварищи носятся по уровням, бьются с боссами и так далее; прикусываешь язык, стремясь включить реакцию на полную и успешно пропрыгать по постоянно движущимся, исчезающим и ведущим себя вообще шут пойми каким образом платформам, и понимаешь, что времени на что, чтобы отвлечься и поразмышлять над геймдизайном, попросту не остается. Умелое комбинирование элементов платформера, скролл-шутера и аркады, приправленное схватками с боссами и хитрыми головоломками, дает необходимый эффект — оторваться от Origins, выдохнуть, задуматься о жизни или съесть бутерброд становится чем-то нереальным, каждую секунду находишься в игре. Сменяются события, условия, уровни и противники, появляются новые способности, пальцы скачут по кнопкам контроллера с максимальной скоростью — весело, бодро, бойко. Игровой процесс постоянно держит в напряжении, не давая повода ослабить внимание, реакцию и скрюченные на геймпаде пальцы. И не удается уловить те несколько мгновений, что потребовались бы для того, чтобы произнести: "Скучно" — каждый миг занят Origins.

Традиционную как для серии, так и для жанра сложность убирать в угоду новоприбывшим никто не стал. Новый Rayman хардкорен ничуть не меньше своих именитых предков и вполне может посоперничать по части выжатого из играющего пота с Super Meat Boy. Но пугаться не стоит — вхождение в игру на первых порах вполне комфортное, начальные уровни напоминают больше тренировку или обучение, а сложность возрастает от этапа к этапу, от локации к локации — до тех пор, пока одиночное прохождение не начинает превращаться в пытку, в чертовски приятную пытку. Позвать троицу друзей (на роли Глобокса и пары Тинси) в кооперативный режим — вполне себе грамотное решение,

РАДОСТИ	ГАДОСТИ	ОЦЕНКА	ВЫВОД
Милая предыстория серии Очаровательная атмосфера Увлекательный, напряженный игровой процесс Восхитительная графическая обертка	Онлайн-кооператив отсутствует	9.1	Веселый, затягивающий, по-хорошему сложный и совершенно очаровательный платформер, которому вполне по силам помериться силами с нынешними предводителями жанра. Увлечь вас в свой прелестный мир забавных приключений для него раз плюнуть.

The Legend of Zelda: Skyward Sword

Отмечая четверть века своего существования, The Legend of Zelda не могла отделаться чем-то незаметным, простым и обычным. Обладателей новой карманной консоли от Nintendo разработчики порадовали ремейком, чего явно недостаточно для празднования юбилея. А вот Skyward Sword — это уже то, что было нужно; игра способна не уронить честь бренда и даже может вознести его к новым олимпам.

Жанр: экшен-адвенчура от третьего лица
Платформа: Wii
Разработчик: Nintendo EAD
Издатель: Nintendo
Похожие игры: серия The Legend of Zelda
Мультиплеер: отсутствует
Возрастной рейтинг ESRB: Everyone 10+
Официальный сайт игры: zelda.com/skywardsword

Сразу хочется рвать и метать, жаловаться на отсталость и техническое несовершенство отживающей свое платформы от Nintendo — это какой же потенциальной красоты нас лишили! Не отличавшаяся навороченной начинкой и в день своего рождения, старушка Wii кряхтит и рвет жилы, показывая максимум своих возможностей, стремясь обработать и передать изысканность и разнообразие мира The Legend of Zelda. С задачей, в принципе, справляется, однако на протяжении всей игры не можешь отойти от мысли, что куда уместнее Skyward Sword смотрелась бы на PlayStation 3. Так что если придираться, то придираться именно к платформе — она не дает возможности проработать мелкие детали, оформить более красочные текстуры и более тонко отобразить анимацию, но вообще, учитывая масштабы игрового мира, слова суровой критики излишни.

Впрочем, не хватает ярких сюжетных роликов, даже таких, что могла бы позволить себе Wii, не хватает озвучки, блистающей актерским мастерством, и многостраничных сторонних бесед на онтологические темы — всего этого не хватает для того, чтобы новая игра в знаменитейшей серии заслужила золотую "десятку". Разработчики сами загнали себя в клетку скудных мощностей престарелой консоли, может быть, желая громко хлопнуть дверью в преддверии релиза Wii U, но в условиях заданных рамок они выложились, как говорится, на все двести процентов. Подкупает дизайн — классно исполненные и абсолютно непохожие одна на другую локации впечатляют и удивляют, не давая взору к чем-либо привыкнуть и заскучать. Не скучают и уши — приятное, то броское, то меланхоличное, музыкальное сопровождение замечательно подходит под приключения, не отвлекая и мастерски работая на атмосферу.

Skyward Sword — приквел ко всей серии, причем приквел аккуратный. The Legend of Zelda всегда отличалась гостеприимством по отношению к новоприбывшим и не заставляет тех разбираться в сложных сюжетных хитросплетениях, копаясь в разрозненных и разбросанных по истории очередной фэнтезийной вселенной играх. Спаситель Хайрула с геройским именем Линк, его подруга с "подругогеройским" именем Зельда — и мир, располовиненный на парящую в небесах и погруженную во тьму части. Прекрасная предыстория, рассказанная едва ли не с библейским достоинством, без проблем введет любого новичка в основы сюжета серии, а фанатам раскроет несколько любопытнейших моментов из истоков. Идущий попарно с вышедшим не так давно на Nintendo 3DS ремейком классической Ocarina of Time, сторилайн петляет, путает, дарит интригу, не скатываясь до роялей в кустах и высосанных из пальца эпизодов.

Интересные персонажи, любопытнейшие события — насыщенности и драматизму фабулы Skyward Sword может позавидовать любая претенциозная ролевая игра, а добрых три десятка часов игрового времени, до отказа наполненных сюжетными связками, поворотами да разворотами, по нынешним меркам и вовсе нечто из ряда вон выходящее. Известный курьез: роман "Аграмонт", "написанный" разрекламированным десятилетним вундеркиндом Валерией Спиранде и изданный "Эксмо" в 2007 году оказался пересказом истории Ocarina of Time — стоит ли еще что-то говорить о богатстве фабулы The Legend of Zelda?

Переработанное под нужды Wii управление забавляет — поединки происходят неторопливо и спокойно, требуя точности и своевременности нанесенных ударов и поставленных блоков. Без MotionPlus, конечно, все это превращается в довольно-таки унылое и раздражающее занятие, да и с ним потасовки со временем начинают казаться излишне затянутыми и скучноватыми. Хитрый набор дополнительных умений и специальных способностей иногда способен развлечь и ускорить процесс уничтожения нечисти, но бои так и остаются единственной надоедающей частью игры. Но только не схватки с боссами

РАДОСТИ	ГАДОСТИ	ОЦЕНКА	ВЫВОД
Богатый на события сюжет Насыщенный событиями, увлекательный игровой процесс Масса полезных и интересных предметов Примечательные схватки с боссами Прекрасный дизайн и качественная графика Высокая продолжительность	Бои со временем начинают утомлять	8.9	Большая, разнообразная и чуть более чем увлекательная игра, заботливо принимающая в свои объятия любого желающего и не отпускающая до самого конца. Насыщенное многочасовое приключение в красивейшем мире с интереснейшим сюжетом. The Legend of Zelda: Skyward Sword — отличный проект, которому все-таки немного не хватило достоинств.

когда Origins начнет казаться совсем уж невыносимо трудной. Умирающий при каждом удобном случае главный герой уже не станет отправляться к предыдущей контрольной точке и предоставит шанс оставшимся в живых товарищам все-таки расправиться с уровнем. Остается только сожалеть, что разработчики не предусмотрели онлайн-кооператива, так что можете начинать готовить свое скромное жилище для всей честной компании. Хотя ну и ладно — вместе веселее.

Зачастую о графическом оснащении какой-либо игры говорить не хочется совершенно, мол, все нормально, все на своих местах — уныло. Картинке Rayman Origins же хочется петь дифирамбы. Кодеры и художники предоставили настоящее торжество союза современных технологий и эстетического исполнения. Стилизация под родную ностальгирующему сердцу двухмерность и очаровывающая своей аккуратностью яркая рисованная графика удачно дополнены бросками спецэффектами, множеством мелких деталей и удивительной глубиной проработки антуражей. Каждый уровень, каждая локация, каждый противник создан с должным вниманием и богатой фантазией. Origins не дает заскучать не только из-за безостановочного игрового процесса, но и из-за постоянно меняющегося оформления — увлекательность на протяжении всего прохождения обеспечена. Окончательно дополняют атмосферу приятная музыка и фирменная забавная тарабарщина главных героев. Последний штрих.

Обзор написан по Xbox 360-версии проекта

Слава Кунцевич

Rayman Origins не посрамила славу серии и не уронила себя в глазах поклонников. Более того — она вернула забавного героя, состоящего из рук, ног да головы, на положенное ему место в пантеоне. Даже без "отца" линейки Ubisoft, известные своей любовью к легким деньгам, что зарабатываются на злокачественных проектах со звучными именами, смогли создать практически идеальный платформер, благоухающий неподдельной атмосферой оригинальной трилогии. Стоило всего лишь постараться.



— тут и занимательности и постановки не занимать, и логику в применении доступных предметов и элементов окружающего пространства включать придется.

Но ставка — на приключение. Многочисленные головоломки с элементами платформера, требующие грамотного распоряжения выдаваемыми с завидной регулярностью, а оттого чертовски многочисленными приспособлениями, постоянно меняющиеся условия и все новые и новые задачи, не понижающие градус интереса к прохождению, — хвала и гордость как серии в целом, так и Skyward Sword в частности. Учитывая завидную продолжительность, невозможно не воздать должных почестей авторам, придумавшим и бережно интегрировавшим в проект массу загадок и побочных заданий. Новая The Legend of Zelda остается новой на протяжении всего прохождения, оставляя кучу маленьких приятностей для повторной игры в дополнительном режиме с целой плеядой бонусных возможностей. Это игра, в которой не скучно даже возвращаться на прежние локации — застать любую из них в том же виде, какой она имела при последнем посещении, вряд ли получится, а их размеры сами по себе намекают на целую россыпь нераскрытых секретов, потайных комнат и прочих радостей для внимательного и упорного искателя приключений. Расцвет Zelda на фоне угасания Wii — разве это не прекрасно?

Слава Кунцевич

Сразу хочется рвать и метать, жаловаться на то, что Skyward Sword не вышла в первые месяцы после появления Wii — это могло бы увеличить и без того внушительные продажи консоли на немало процентов. А так, купить и пройти новую The Legend of Zelda — священный долг любого обладателя отживающей свое платформы. Потому как проигнорировать лучшую игру за все время существования Wii и по совместительству одну из лучших игр этого года — непозволительная роскошь, непозволительная глупость.





ОБЗОР

Жанр: платформер
Платформы: PC, Mac, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Frozenbyte
Издатель: Atlus
Издатель в СНГ: Акелла
Название локализованной версии: Trine 2: Триединство
Похожие игры: Trine
Мультиплеер: LAN, Интернет
Минимальные системные требования: процессор с частотой 2,0 ГГц; 1 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7600 или AMD Radeon HD 2400; 1,5 Гб свободного места на жестком диске
Рекомендуемые системные требования: двухъядерный процессор; 2 Гб ОЗУ; видеокарта с 512 Мб ОЗУ и поддержкой шейдеров версии 3.0; 1,5 Гб свободного места на жестком диске
Возрастной рейтинг ESRB: Everyone 10+
Официальный сайт игры: trine2.com

TRINE 2

Если однажды вам пришло в голову увидеть мир за пределами проклятых могильников и радиоактивных бункеров, совсем не обязательно выключать компьютер и выходить на свежий воздух. Для таких случаев придумана Trine 2. Продолжение известного платформера 2009 года напрочь лишено мрачности, готичности и показной взрослости, которую мы так часто наблюдаем в нынешнем фэнтези. В Trine 2 можно играть детям любого возраста, но и взрослым прогулка по сказочному лесу не может не понравиться.

Суть игры незамысловата — вам нужно все время бежать слева направо, рассматривать талантливо нарисованные пейзажи и интерьеры и поминутно восхищенно восклицать что-нибудь вроде "Какая чудесная радуга!" или "Как здорово отражается луна в водопаде!". Поместив героев в террариум с травами, пауками и улитками сопоставимого с ними, героями, размера, создатели Trine 2 выбрали для задников панорамные картины: горы, холмистые равнины, переходящие вдалеке в облака. Получились необычайно насыщенные кадры, которые можно подолгу изучать, находя все новые нюансы. Десятки разноцветных огоньков с "аурой" HDR, ядовитые краски, туман и рябь на воде говорят о том, что художники Frozenbyte не только рисуют ровными руками, но и с компьютерной графикой еще как дружат.

Сам артефакт Trine ("Троица") играет освещением не хуже тестов 3DMark. Для игрока его появление — сигнал нажимать на кнопку PrintScreen. Для героев игры — готовиться к приключениям. Светящийся кристалл немногословен, так что до самого конца игры неясно, куда и зачем он ведет тройку персонажей. Они просто идут и идут, расскажет брифинг. Вначале по лесу, затем по болоту и набережной, обследуют домик колдуньи и захваченный гоблинами замок. Вместе с финальным откровением вся история вмещается в четыре слова: "Плохая сестра завидует хорошей". И вряд ли детские четверостишья, спрятанные в особо укромных уголках, сойдут за сюжетные подробности.

Объяснение куда более интригующего обстоятельства известно лишь тем, кто играл в первую часть: три героя игры пребывают в одном теле, разъединяясь только в роликах. Волшебник Амадеус перемещает предметы силой мысли, а также создает конструкции из призванных "ящиков" и "досок". Но акробат из него неважный, поэтому нажатием кнопки мы мгновенно превращаем его в грациозную воровку Зою. Чудесный лук-лебедка Зои с привязанной к стреле веревкой позволяет ей пролетать над пропастями или забираться на опасную высоту, если найдется хоть пядь деревянной поверхности, чтобы уцепиться. Огненными и морозными стрелами она может расправляться с врагами, но намного проще легким движением руки превратиться в рыцаря Понтия. Для Понтия разделаться с любым врагом — дело нескольких взмахов огненным мечом или молотом, а морозный щит сохраняет его немаленькое тело от стрел, огня и кислоты. Интереснее всего комбинировать способности героев, и это действительно напоминает геймплей старенькой аркады The Lost Vikings ("Да-да, мы знаем это сравнение", — ворчат те, кто уже знаком с Trine).

На героев приходится три основных препятствия: головоломки, прыжки и бои. Сложным нельзя назвать ни одно из них. Больше пяти минут способны отобрать только задачки на равновесие: физика в Trine 2 работает как надо, но повседневный опыт — плохой советчик, если нужно левитировать на мыльном пузыре, подвесить на струю пара коробку или скакать с ней через зеркало-телепорт. Надоело возиться — прокачка навыков позволит "взломать" трудный участок. Взрывная стрела разобьет труднодоступную преграду, а башня из накладованных ящиков даст фору в прыгательном деле. Обратная сторона — очков развития будет в достатке лишь у того, кто усердно собирает хрустальные шарики — здешний опыт. Добраться до особо крупных очень нелегко, ради них придется свернуть с прямого пути или взяться за внеплановую инженерно-акробатическую работу.

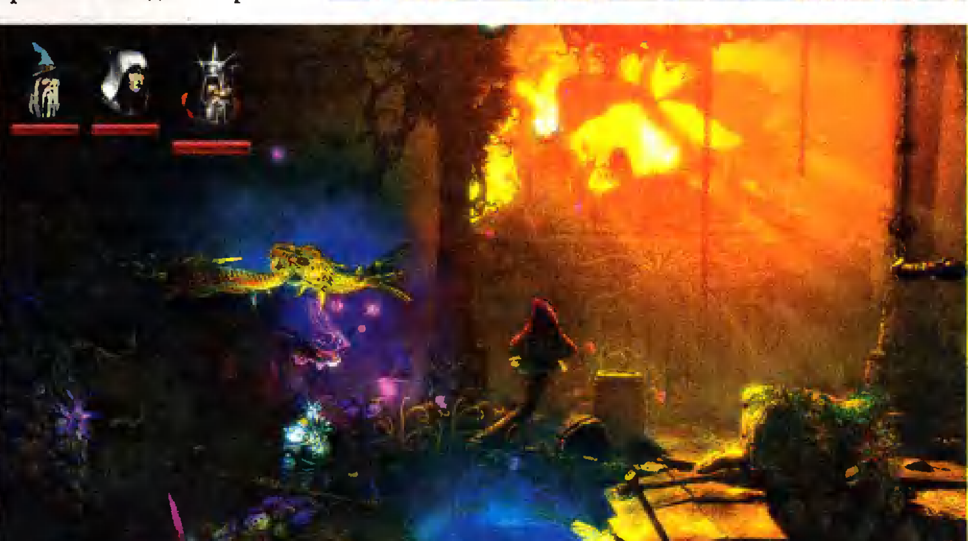
Препятствия весьма разнообразны, пути решения — тоже. Подбросить гигантской лягушке угощение, чтобы использовать ее язык как трамплин, или полить волшебной водой семечко и взобраться по выросшему растению — это рядовые события в Trine 2, и не забывайте, что все происходящее нарисовано как нельзя лучше. В общем, играть не надоедает, разве что ближе к четырем часам ночи. Дали слабину дизайнеры только с монстрами: разных видов не наберется и десятка, а одного из боссов они использовали аж трижды. Сами схватки — смех: ну можно ли устраивать засаду прямо на контрольной точке, которая постоянно восстанавливает героям здоровье? Совсем уж, право, поддавки.

Приятная музыка и качественная локализация довершают гармоничную картину. Если что и может разочаровать в Trine 2, то лишь продолжительность: игра не показалась бы маленькой, не будь она такой простой. Впрочем, затянутость нам тоже ни к чему.

Обзор написан по PC-версии игры

Anuriel





РАДОСТИ	ГАДОСТИ	ОЦЕНКА	ВЫВОД
Картинка радует каждым кадром Хороший баланс задачек и способностей Головоломки не однотипны и часто имеют несколько путей решения Аудиоряд на уровне	Совсем невнятный сюжет Монстров могло быть побольше, а схватки с ними — напряженнее	8.0	Стоит играть, даже если платформеры вас не интересуют. Плюс, если Trine 2 — не самая красивая, то наверняка самая добрая игра минувшего года.



Жанр: аркадный рейсинг
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3, Wii, Nintendo 3DS
Разработчик: EA Black Box
Издатель: Electronic Arts
Издатель в СНГ: Electronic Arts
Похожие игры: серия Need for Speed
Мультиплеер: Интернет
Минимальные системные требования: Windows Vista или 7; двухъядерный процессор с частотой 2,4 ГГц; 3 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 9800 GT или AMD Radeon HD 4870; 18 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение
Рекомендуемые системные требования: Windows Vista или 7; четырехъядерный процессор; 4 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce GTX 560 или AMD Radeon HD 6950; 18 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение
Возрастной рейтинг ESRB: Teen (13+)
Официальный сайт игры: www.needforspeed.com/therun

Люди очень любят давать обещания, а многим, видимо, нравится их еще и нарушать. Должно быть, каждый помнит, как, например, родители грозились сводить его в парк или подарить собаку, но слова так и оставались словами, мол, слишком много забот, слишком мало времени и т.п. Вот и EA Black Box уже в который раз завалили игроков кучей хорошо поставленных роликов да сладких басен, а реализовать все это добро в игре почему-то поленились.
Самое грустное при этом, что сама по себе The Run получилась очень даже неплохой — красивой, увлекательной и яркой. С помощью нее очень просто получать удовольствие после трудного рабочего/учебного дня. Но игроки ждали совершенно другого — запоминающегося сюжета, симпатичных девушек, зрелищных погонь. Ждали чего-нибудь, что позволило бы игре запомниться, а этому в намерениях EA Black Box, видимо, по каким-то причинам места не нашлось.

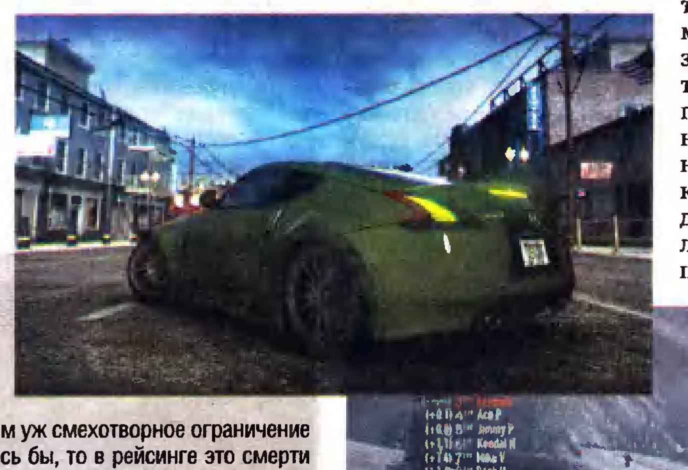
Нажми на кнопку

Как одно из главных достоинств грядущей Need for Speed разработчики позиционировали "хорошо написанный и интригующий сценарий" с неожиданными поворотами, выразительными персонажами и красочными кат-сценами. И начинается новая часть "Жажды скорости" действительно многообещающе. Под атмосферную и немного нервную мелодию режиссеры крупным планом демонстрируют изящные формы новехонькой Porsche, после чего — изрядно помятую физиономию главного героя, а затем, эффектно извернувшись, дают старт первой погоне и QTE-сцене. А ровно через пять минут вся история, фактически, заканчивается.

В будущем, конечно, будут происходить разные события: драки, аварии, невероятные спасения — но цельную картину они собой не представляют, да и "включают" их по особым праздникам и для галочки. Ни проработанных персонажей, ни цепляющих моментов — сценарий ничем не запоминается и большую часть времени вообще не дает о себе знать. Разве что иногда протагонист перебросится парой слов со своей подругой или на экране всплывает текстовое описание очередного босса, который забудется через десять секунд после заезда. Ситуацию могли спасти QTE-вставки а-ля Heavy Rain, но на деле интерактивные сценки реализованы не очень хорошо, да и встречаются они всего несколько раз за всю игру. Конечно, глупо было желать от обычной гонки большего, но почему пиарщики EA так рьяно нахваливали пешие этапы, мягко говоря, непонятно.

Еще одна изюминка — долгое путешествие через всю Америку — выполнена также далеко не так, как хотелось бы. Длинная и опасная гонка могла стать самым приятным воспоминанием этого года, всего-то стоило добавить оригинальных эпизодов, юмора, сюжета и новых режимов. Однако все приключение длится лишь пару-тройку часов и для удобства разделено на десятки коротеньких этапов. То нам предстоит проехать трассу за определенное время, то опередить несколько соперников, то бороться с оппонентами и секундомером сразу. Несмотря на постоянные повторы, соревнования эти не то чтобы утомляют, но с такой концепцией можно было сделать действительно шикарный кинематографичный "марафон"! Но только изредка у разработчиков просыпается вдохновение, и в эти единичные моменты случается что-нибудь зрелищное: то лавину спустят на голову, то полицейских натравят в опасном каньоне — но хватило фантазии у авторов всего на пару заездов.

Креатив — вот чего не хватило EA Black Box для успеха. Попытки отличиться в наличии: тут тебе и прокачка, и оригинальная система чекпойнтов, и возможность сменить автомобиль прямо в ходе гонки на ближайшей заправке — но реализованы все эти идеи далеко не на самом высоком уровне. Рост уровней протагониста смотрится откровенно лишним и нелогичным, чекпойнты работают как попало — порой стоит выехать на обочину, как вас сразу берут за шкирку и отбрасывают назад на несколько поворотов, ну а "кочующий" автопарк почти наверняка вызовет море вопросов у любителей реализма. Даже Autolog, и тот не используется на полную катушку. Игра могла бы не на шутку преобразиться, если бы место безымянных и скучных болванчиков заняли живые игроки, но кроме сравнения достижений ничего в голову девелоперам, судя по всему, не пришло.



Никогда не поздно

Впрочем, если забыть о несдержанных обещаниях, выбросить из головы "если бы да кабы" и начать играть в The Run как в обычную Need for Speed, она раскрывается совершенно с новой стороны. Внезапно выясняется, что ни сюжет, ни режиссура ей попросту не нужны — она и так способна подарить немало приятных эмоций.

Хотя физика здесь несколько непривычная — машины стали тяжелее, их трудно ввести в занос и еще труднее из него вывести, да и на педаль тормоза придется жать куда чаще, чем раньше. Но после некоторой адаптации управление тачками может доставить настоящее удовольствие. Каждый "жеребец" ведет себя по-своему, к каждому нужен особенный подход, и приблизительно к середине игры автор этих строк к своему удивлению заметил, что "сражаться" с собственной машиной уже чуть ли не интереснее, чем с соперниками.

Еще занятнее заезды становятся благодаря превосходной работе с окружением. Трасс много, все они совершенно разные, вылеплены буквально вручную, и каждая поражает своим дизайном. Мало того что пейзажи потрясающе выглядят и до самого конца не перестают вызывать настоящий восторг, так и на геймплей природа порой оказывает существенное влияние. Лавины, заледеневшие дороги в горах, кочки, каньоны, внезапный дождь — эти, казалось бы, мелочи не раз и не два могут отправить неудачливых водителей за пределы трассы. Это особенно актуально, если учесть, что бортики безопасности и немногочисленные заборы, отделяющие дорожное полотно от пропасти, теперь не представляют собой монолитные конструкции и охотно ломаются даже от слабых столкновений. Тут на сцену выходит пресловутый движок Frostbite 2, засветившийся в недавнем Battlefield 3. К сожалению, обещанную "реалистичную физику" в очередной раз не завезли и дальше разрушающихся заборов дело не пошло, но, тем не менее, стоит признать, что выглядит The Run прекрасно.

Ну, и завершающим пунктом идут непосредственно автомобили. Их совсем немного и большую часть придется открывать, проходя различные побочные состязания и выполняя задания Autolog, но экземпляров, способных довести истинных ценителей до слез счастья, более чем достаточно.

Покупать или нет? Ответ на этот вопрос напрямую зависит от того, сколь велики были ваши ожидания.

Алексей Пилипчук

Диск предоставлен магазином "Геймпарк", gamepark.by

В семье не без урода

Не можем мы не упомянуть про некоторые различия версий. Точнее — про ущербность одной из них. PC-вариант ожидаемо оказался значительно хуже остальных. И ладно еще, если бы дело касалось только плохой оптимизации, "побитой" графики да регулярно "радующих" глюков. Но разработчики почему-то ввели совсем уж смехотворное ограничение fps, и если в какой-нибудь L.A. Noire это не особенно чувствовалось бы, то в рейсинге это смерти подобно. Чем объясняется подобное наплевательское отношение к ПК-игрокам, издатель не прокомментировал, но мы-то, конечно, догадываемся что к чему...



РАДОСТИ	ГАДОСТИ	ОЦЕНКА	ВЫВОД
Красивые пейзажи Ездить интересно Маленький, да удаленький автопарк Бодрый саундтрек Неплохой мультиплеер	"Пустой" сюжет Отношение к пользователям PC Однотипные гоночные режимы Глупые и слабые – противники	7.0	Очень неплохая гонка, которая, тем не менее, могла быть значительно лучше, если бы разработчикам хватило прилежания и фантазии.

SAINTS ROW THE THIRD

Анархия — мать порядка

Вся из себя несерьезная и китчевая Saints Row: The Third посреди солидных и вдумчивых Battlefield 3, Skyrim и прочих осенних релизов — как фейерверк во время похорон: вроде не к месту и не ко времени, но серпантин и конфетти — это же так весело! Собственно, на этом и держится вся игра — главное не дать вам заскучать. Volition, Inc. действительно удалось сделать веселую, немного придурковатую версию Grand Theft Auto на сорванных тормозах с кучей пародий и культурных отсылок. Причем там, где Rockstar планомерно и размеренно обучают игрока механике, предоставляя десяток подготовительных миссий, третья часть Saints Row сразу, без лишних раздумий, бросает вас в гущу событий.

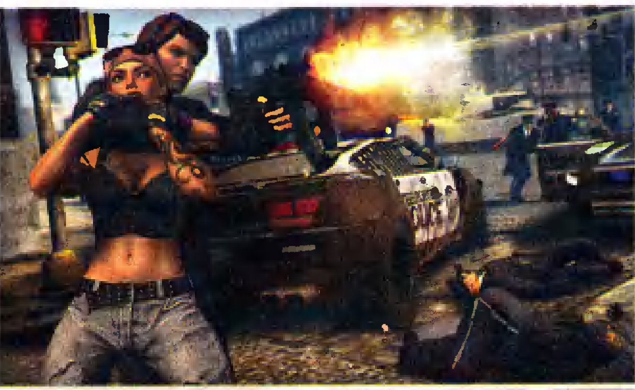
Жанр: экшен от третьего лица
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Volition, Inc.
Издатель: THQ
Издатель в СНГ: Акелла
Похожие игры: GTA: San Andreas, серия Saints Row
Мультиплеер: LAN, Интернет
Минимальные системные требования: двухъядерный процессор с частотой 2,0 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800 GT или AMD Radeon HD 3870; 10 Гб свободного места на жестком диске
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo или AMD Phenom II X4 с частотой 2,8 ГГц; 4 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce GTX 460 или AMD Radeon HD 5850; 10 Гб свободного места на жестком диске
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)
Официальный сайт игры: www.saintsrow.com

Вместо привычного туториала The Third встречает эпатажным и вычурным ограблением банка, перед которым главные герои наряжаются в пестрые костюмы и огромные гротескные маски, практически полностью копирующие физиономию одного из персонажей. "Святые" с Третьей улицы — это бренд, торговая марка, а не просто шайка головорезов, поэтому неудивительно, что прямо во время перестрелки они фотографируются и раздают автографы радостным заложникам. Даже к деньгам они добираются особенным способом — не взламывают сейф, не взрывают его, а забирают хранилище вместе с комнатой, прицепив ее тросами к вертолету.

Через пару минут оказывается, что герои взяли штурмом не обычный банк, а собственность Синдиката — мощного преступного объединения. После побега из цепких лап криминальной группировки (в плен "Святые" попали по оплошности во время налета) протагонист решает отомстить за убитого друга и попутно отвоевать город Стиллпорт, поделенный между собой тремя бандами, входящими в Синдикат. Далее последует уйма комичных ситуаций, лавина карикатурных персонажей, каскад уморительных шуток и казусов. Saints Row: The Third привлекает именно своей помпезностью и ни к чему не обязывающим юмором на грани, а ни в коем случае не геймплеем или открытым миром. Очень часто ловишь себя на мысли, что играешь ради ярких и необычных моментов, и все время думаешь, каким еще безумством удивят тебя создатели. И самое главное — им это удается делать примерно раз в полчаса.

Цирк уехал

В отличие от GTA, которая к четвертой части неожиданно стала драмой и личной историей эмигранта, The Third не пытается быть хоть капельку серьезной и занудной. Все происходит с невероятным размахом: позарез требуется оружие — налетаем на армейский склад, а заодно на бронетранспортере разносим там все к чертовой матери, захватили небоскреб конкурентов — нужно его непременно взорвать, необходимо показать, кто в городе хозяин, — подрываем авианосцы оппозиции. И новая Saints Row вся об этом — мелочиться в Volition явно не собирались. Это видно прямо по меню создания персонажа: в нем разрешается сотворить не просто урода в мини-юбке и с розовой шляпкой, а гипертрофированное существо, говорящее а-ля зомби и напялившее на себя рыцарские доспехи. Если вам и этого покажется мало, всегда можно заскочить в ближайший бутик и устроить шопинг, сметая десятки костюмов с полок. Если захотелось совсем уж экзотики — никто не запрещает бегать по Стиллпорту голышом, даже получите ачивмент.





Образы абсолютно всех персонажей доведены до абсурда, практически каждая реплика и видеоролик заставят игрока как минимум улыбнуться, ну а последняя миссия вообще настолько нелепа, насколько она могла получиться у разработчиков, всю жизнь делавших игры про восстания на Марсе. Но если всякий сюжетный квест — это яркий, выразительный фельетон, то вот с побочными заданиями не все так гладко. Подавляющее большинство поручений подобного рода так или иначе имели место в предыдущих частях франчайза.

Поджигая встречный трафик с целью сохранения драгоценных секунд, мы разъезжаем по Стиллпорту на пылающем огнем квадроцикле. В попытке заработать денег на страховке — как сумасшедшие кидаемся под автомобили. Доказывая свою состоятельность как настоящих преступников, на танке громим полрайона. Стремясь обуздать свой страх, катаемся на кабриолете с живым тигром, то и дело норовящим откусить голову нерадивому водителю. Такие миссии скоротечны и поначалу их прохождение доставляет уйму фана, однако ближе к финалу они меркнут на фоне откровенно неполиткорректных и совершенно безбашенных сюжетных виньеток, вроде атаки БДСМ-клуба и танкового побоища прямо в воздухе. Хотя, правда, бывают замечательные моменты и среди дополнительных заданий. Так, однажды нам придется пройти полосу препятствий профессора Дженки, которая сильно напоминает состязания из недавней Rage, только здесь ни в коем случае нельзя поражать мишени с изображением панд — это все-таки неэтично.

Клоуны остались

Между тем, геймплей в Saints Row: The Third очень увлекателен. И дело тут даже не в какой-то блистательной баллистике или небанальной физике автомобилей. Скорее, наоборот. При стрельбе нет никакой отдачи, а машины ездят, тормозят и поворачивают так, как это делают детские игрушки с дистанционным пультом управления. Но вот что интересно: выкашивать толпы бандитов с помощью двух пистолетов с глушителем настолько легко, что в определенный момент такое занятие эволюционирует в инстинкт, а миссии, предлагающие взорвать десяток танков, сбить пару истребителей и уничтожить полк облаченных в футуристическую броню солдат, прибывших в Стиллпорт для наведения порядка, натурально превращаются в размашистый тир, даром что бегать нужно самому.

Грубо говоря, вакханалия взрывов и пиршество абсурда затмевают собой все остальное. Если хорошенько проанализировать, станет ясно, что Saints Row: The Third не особо стремится перещеголять ту же GTA 4 — скорее, показать новую историю на старом материале, потому что в механике ничего по-настоящему экстраординарного здесь попросту нет. Если попытаться в двух предложениях объяснить, что такое третья Saints Row и как в нее играть, довольно быстро выясняется, что перед нами заурядный 3D-экшен с открытым миром, безумным сюжетом и вагоном пусть и нетривиальных, но все же порядком надоедающих к концу дополнительных миссий. По сути, это Postal 3, каким он должен быть — смешным, глупым и с фаллоимитатором в руке.

Не удалась Volition только проработка Стиллпорта — в нем практически нет сколько-нибудь запоминающихся мест и хотя бы подобия городской жизни. Если Rockstar во всех своих GTA до мельчайших деталей воссоздавали атмосферу мегаполисов и имитировали жизнедеятельность (горожане на ходу читали газеты, разговаривали по телефону, открывали зонтики, когда начинался дождь), то The Third таким похвастаться не может. По тротуарам шастают безучастные статисты-прохожие, по улицам неспешно колесят такие же статисты-водители, а ничего не решающая полиция вновь, как и в ранних версиях GTA, превратилась в безликих болванчиков, мельтешащих на пути у игрока. Максимум, на что способна игра — это подогнать к вам машину с сидящими в ней гопниками, при условии, что вы достаточно пошалите на подконтрольной им земле.

Все будет хип-хоп

К слову, захват территорий — это тоже одно из главных, но не обязательных занятий в The Third. Весь город поделен на сферы влияния трех разных картелей, именуемых Моргенштернами, Лучадорами и Декерами. Чтобы экспроприировать районы Стиллпорта для своих нужд, нужно либо выполнять побочные задания, либо, как в GTA: San Andreas, отстаивать свои права в коротких перестрелках, либо скупать недвижимость. Владея последней, игрок получает доход через определенные промежутки времени. Средства, добытые таким путем, уходят на тюнинг авто, новые шмотки, апгрейд оружия и покупку боеприпасов к ним, а также на прокачку самого персонажа.

Перки позволяют одновременно носить два пистолета или автомата, увеличивают запас здоровья и ускоряют регенерацию, сводят к нулю урон от пуль или огня — и все в таком духе. На первый взгляд, улучшения кажутся узаконенными читами из GTA, но на самом деле их присутствие вполне оправдано — когда игрок не обременяет себя закупкой патронов и не скован лимитированной полоской жизни, геймплей превращается в чистой воды фарс, но это и есть сама суть The Third — комедии без стыда и совести. В прямом смысле.

Обзор написан по PC-версии игры

Александр Михно

Хоть триквел в разное время и напоминает GTA: San Andreas, Twisted Metal и балаган, игра имеет свое собственное лицо. Парад уродов, вагон и маленькая тележка плоских шуток ниже пояса, тысяча забавных ситуаций и примерно двенадцать часов бесхитростного фана в компании безголовых шутов с Третьей улицы, невесть как ставших знаменитыми и успешными, — вот что могут предложить Volition вместо темных, невзрачных и просто скучных катакомб из Red Faction: Armageddon. Признаться, мы всеми руками "за".



РАДОСТИ	ГАДОСТИ	ОЦЕНКА	ВЫВОД
Море фана Комичные моменты и сюжет Куча пародий и стеба Перестрелки развлекают	Второстепенные миссии приедаются Средняя графика Плохая физика авто Мелкие баги	7.6	До выхода GTA 5 еще далеко, так что на The Third можно потратить свои время и деньги, но только если избиение девиц легкого поведения надувной женщиной не нарушит ваших моральных устоев.

Serious Sam 3: BFE

Жанр: шутер от первого лица
Платформа: PC (Xbox 360 и PlayStation 3 — 2012 год)
Разработчик: Croteam
Издатель: Devolver Digital
Издатель в СНГ: 1С-СофтКлаб
Похожие игры: серия Serious Sam, Bulletstorm, Painkiller
Мультиплеер: LAN, Интернет, head-to-head
Минимальные системные требования: двухъядерный процессор с частотой 2,0 ГГц; 1 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7800 или AMD Radeon HD 2600 или X1800; 4 Гб свободного места на жестком диске
Рекомендуемые системные требования: четырехъядерный процессор с частотой 1,8 ГГц; 4 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce GT 480 GTX или AMD Radeon HD 5870; 4 Гб свободного места на жестком диске
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)
Официальный сайт игры: seriousam.com

Оппозиционно настроенные к современным тенденциям в шутерах хорваты вернули на экраны Сэма "Серьезного" Стоуна — этого достаточно для того, чтобы любой любитель хорошей взбучки в духе старой школы тут же помчался за своей копией третьей части Serious Sam. Опасающиеся того, что их любимую игру "испортили консоли", могут не опасаться. Сэм вернулся. Сперва — на Steam и ему подобных, скоро — в XBLA и PSN.

На голову все так же валятся орды монстров самого что ни на есть забавного вида, доставляют уйму неприятностей — и гибнут под плотным огнем излюбленных ракетомета или той самой доисторической пушки, лупящей ядрами. Играть сложно, играть весело, играть интересно, но все это находится примерно на одном уровне с предыдущими частями сериала. Во всем. И не совсем понятно, зачем это все нужно. Строчить жалобы на хорватов, мол, выпустили старого доброго "Сэма" с прицелом на будущие релизы в XBLA и PSN, жадные до денег и вообще, оказывается неудобно даже самым отчаянным воякам из лагеря фанатов персональных компьютеров — ни автоприцела, ни регенерации здоровья. И в общем-то, Serious Sam в третьем своем пришествии прекрасно чувствует себя как небольшой бойкий экшен — убить вечер-другой. Жаждущим большего — бегом в Bulletstorm.

Все немногочисленные изменения скорее портят впечатление от игры, чем придают ей пикантность новизны. Самые нетерпеливые и вовсе могут бросить прохождение на первых уровнях — коридорные локации с заплутавшими в них редкими группами врагов и примитивное стрелковое оружие в руках. Потом будут большие открытые карты, толпы монстров и передозировка адреналина, как и понимание того, что несуразное начало — шутка. У хорватов, как оказалось, очень скверно с чувством юмора: спародировать современные военные шутеры, загубив начало, это явно не самая удачная идея и совершенно не смешно. В остальном Сэм "Серьезный" Стоун отделывается пафосными высказываниями о себе любимом и травит унылые бородатые юморески. Хохотать над всем этим может разве что отчаянный поклонник Петросяна и Comedy Club. Потуги авторов соорудить какое-то подобие сюжета смотрятся куда смешнее — лучше, чем хихиканье, реакцию на небольшие бестолковые ролики и бессмысленные переговоры с начальством придумать сложно. Легионы Ментала всех победили и многое уничтожили, но Сэм, отправленный в прошлое, исправит все и всем накостыляет — попытка склеить из этого подобие фабулы смотрится скорее как очередная неудачная шутка над все теми же современными шутерами, строящими сюжет на банальном идиотизме.

По завершению основного сценария немного расстраиваешься — если на относительную скоротечность игры вроде как и грех жаловаться, то от недостатка количества нового оружия и видов противников становится немного неприятно. Но это теряется где-то в бездне той досады, что испытываешь после финальной потасовки: вместо





РАДОСТИ	ГАДОСТИ	ОЦЕНКА	ВЫВОД
Ураганный игровой процесс Масса монстров Отменный кооператив и развеселый мультиплеер	Провалено начало Мало нового Неказистый дизайн Не хватает карт для мультиплеера	6.5	Олдскульный мясной шутер с полчищами врагов и приятно высокой сложностью, мало чем отличающийся от предыдущих игр серии. Все попытки авторов добавить в игру новизны пошли прахом — новизну впихнули туда, где ей не место.



Postal 3

Жанр: экшен от третьего лица
Платформа: PC (Xbox 360 — в 2012 году)
Разработчик: Running With Scissors, Акелла
Издатель: Акелла
Издатель в СНГ: Акелла
Похожие игры: серия Postal
Мультиплеер: отсутствует
Минимальные системные требования: процессор с частотой 3,0 ГГц; 2 Гб (для Windows XP) или 4 Гб (для Windows Vista) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6600 или ATI Radeon X800; 13,5 Гб свободного места на жестком диске
Рекомендуемые системные требования: двухъядерный процессор с частотой 2,4 ГГц; 2 Гб (для Windows XP) или 4 Гб (для Windows Vista) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7600 или ATI Radeon X1600; 13,5 Гб свободного места на жестком диске
Возрастной рейтинг ESRB: отсутствует
Официальный сайт игры: www.runningwithscissors.com/postal3

Строили, строили — и, наконец, построили. Самые неполиткорректные разработчики нашего времени из Running With Scissors вместе с российскими поденщиками так долго корпели над третьей частью злоключений Чувака, кормя аудиторию завтраками, что все было понятно задолго до релиза: Postal 3 лучше и вовсе не выходить. И даже раньше: после богомерзкого дополнения "Штопор ЖжОт!" на сериале можно было смело ставить крест.





Многого от Postal 3 и не требовалось — развеселить игрока злободневными шутками и показать критическую массу абсурда и безумия на единицу времени. Ничего этого не получилось. Игра может разве что похвастаться неплохой расчлененкой, что обязательно придется по вкусу детям и садистам. Руки, ноги да головы весьма симпатично отделяются от тел, но извращенцам насладиться этим в полной мере все равно не получится — ближний бой реализован из рук вон плохо, поэтому в любом случае приоритет на стороне огнестрельного оружия. Последнее может похвастаться парой-тройкой любопытных образцов, но даже в деле насаживания котов задницами на дробовик авторы дали маху — особой надобности предпочитать один вид вооружения другому в зависимости от обстоятельств нет.

Шутливая неполиткорректность частично опоздала на несколько лет (приколы про массовую американскую паранойю перед угрозой международного терроризма или светлоликого борца с мировым империализмом Уго совсем уж неактуальны), а в основной массе совсем уж пустилась в сортирную тематику. В итоге самое смешное, что можно найти в игре — это широко разрекламированная возможность двинуть по физиономии великого и ужасного Уве Болла. Катарсис-сити, куда перебрался главный герой после уничтожения в конце второй части Postal Парадайз-сити, напичкан всякими безумцами, клоунами и идиотами до отказа, но погулять по нему вволю не дадут. Передвижение — в рамках сценария, от одного придурковатого задания до другого, еще более придурковатого.

Сюжетная часть в серии никогда не была объектом особого любопытства (все, как правило, предпочитали взять лопату в руки и отправиться сшибать головы), но, по крайней мере, завязка, рассказывающая о психанувшем от паршивой жизни простом почтальоне, смотрелась органично и всегда актуально, выделялась некоторыми оттенками хайпа. Теперь же можно смело говорить о том, что все действия Чувака абсолютно бессмысленны. За каким-то чертом авторы решили обратиться к давно уже не модным тенденциям и предоставить всем желающим сразу два кармических варианта прохождения — за хорошего или плохого парня. Если с последним все понятно — знай себе откручивай головы кому велено, то в первом случае приходится облачиться в форму полицейского и с занудным постоянством "выключать" хулиганов и преступников электрошокером. Наискучнейшее и беспощадное в своей бессмысленности занятие, формально продлевающее жизнь игре. Един-

РАДОСТИ	ГАДОСТИ	ОЦЕНКА	ВЫВОД
Можно набить рожу Уве Боллу Пара смешных шуток и полтора интересных задания	Убогие потуги на юмор Бессмысленный сценарий Ужасная боевая система Уродливый дизайн	3.0	В Postal 3 можно набить физиономию старине Уве — и на этом достоинства проекта заканчиваются. Бесславный конец броской серии. Любителям трэша, мяса и безумия — в Saints Row: The Third, любителям острого юмора — куковать.

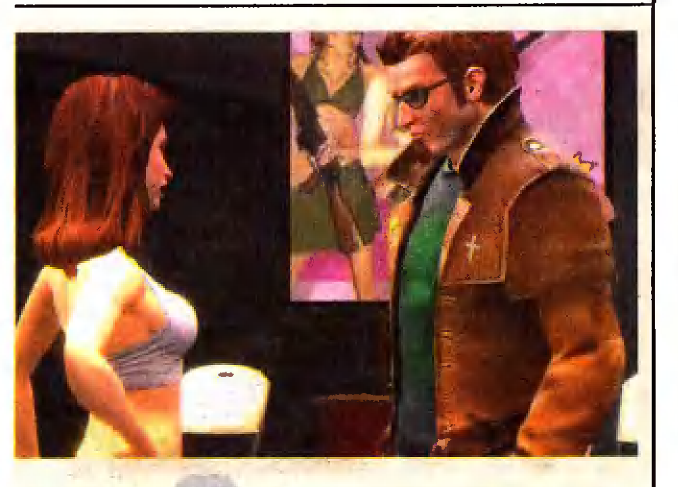


безостановочной пальбы по куче монстров вокруг какого-нибудь особо здорового упыря получаешь нехитрую головоломку. В ходе прохождения то и дело приходилось дергать за рычаги и слегка включать логику, но это скорее разнообразило игру, а от финала все-таки ожидалось чего-то более впечатляющего. Далее только и остается, что сказать "спасибо" за возрастающую уровень за уровнем сложность, захватить друзей да отправиться сперва в кооператив, а затем в мультиплеер. Поддержка аж 16 человек, занятные изменения игровых условий и survival-режим в первом делают его чертовски развеселым занятием. Второй же выделяется отсутствием нововявленных веяний, по динамике напоминая Quake 3, и ужасно малым количеством карт.

Выглядит все, конечно, лучше, чем HD-ремейки, но не намного. Больше всего хочется грешить на дизайн и локации, собранные по золотому правилу всех неумех и лентяев — "копи" плюс "пэйст". Если бы это все еще и было оформлено в мультипликационных тонах второй части, то стало бы совсем грустно. А так это — полуразрушенные города, пески у подножий египетских храмов и древние гробницы, все в стилистике серии. Как и разлетающиеся от взрыва противники — под бодрый саундтрек, не обошедшийся без нескольких треков Undercode. Но и тут так же, как и с новыми монстрами, новым оружием — слишком мало новизны. А где она есть — то не к месту.

Слава Кунцевич

Прорвавшаяся через череду ремейков полноценная третья часть Serious Sam больше напоминает как раз то, через что она прорывалась. Игра вполне уютно чувствует себя в обновленном формате недорогого качественного проекта для сервисов онлайн-дистрибуции, но все-таки BFE больше подошла бы роль размашистого самостоятельного дополнения, а громкую цифру "три" в названии хорваты вполне могли бы припрятать до лучших времен.



ственное, чем в таком случае могут развлечь себя играющие — это узреть пару временных парадоксов, меняя карму с положительной на отрицательную от задания к заданию.

Возможности Source Engine смогли обеспечить игре более-менее не отвратительный внешний вид. Впрочем, помогает мало — с эстетической точки зрения старания (а если быть точным, то "старания") дизайнеров вызывают резь в глазах даже при терпимом качестве текстур с анимацией моделей. Каким-то чудом Postal 3 умудряется не вылетать в операционную систему каждые пять-десять минут и даже оказывается на редкость скупым на программные ошибки и прочие признаки технического несовершенства и стандартной лени разработчиков. Разве что то ли смешит (когда прохожие бьются головой о стены), то ли раздражает (когда головой о стену бьется персонаж, которого по сценарию надо куда-нибудь сопроводить) полная тупость и неадекватность искусственного интеллекта. Однако, учитывая все вышеперечисленное, на такие мелочи просто не обращаешь внимания.

Слава Кунцевич

Если бы Running With Scissors действительно хотели продолжать гнуть свою линию, выпуская эстетический трэш с кучей актуального неполиткорректного черного юмора, то им следовало бы послать куда подальше российских халтурщиков и усесться за написание внятного сценария и шуток, обернув это в доработанную графическую оболочку самой первой части серии. Там, глядишь, и удалось бы издать ретроградный проект на XBLA и PSN, а не довольствоваться теми тремя копейками, что удастся вытрясти из постсоветских школьников.

Умер Вацлав Гавел



В Чехии на 76-м году жизни скончался бывший президент страны, писатель, драматург и поэт Вацлав Гавел. Гавел родился в 1936 году в Праге. В 1955 году он начал свой путь в литературе в качестве драматурга.

Признание к нему пришло в середине 1960-х, в это же время коммунистические власти Чехословакии впервые запрещают некоторые из его произведений. В семидесятых годах, открыто выступив с диссидентских позиций, Гавел стал одним из авторов "Хартии 77" — программного документа оппозиции коммунистическому режиму.

Осенью 1989 году он возглавил "Гражданский форум" — организацию, которая координировала "Бархатную революцию" в Чехословакии. 29 декабря того же года Гавел был избран президентом страны. В 1992 году он не смог переизбраться на второй срок, но уже в 1993 году стал первым президентом Чехии. Гавел умер в результате осложнений после продолжительной болезни.

Светлая память.

Кристы Вольф больше нет

Смерть Гавела, к сожалению, была в минувшем месяце не единственной крупной потерей для мировой литературы. В Германии на 83-м году жизни после тяжелой болезни умерла писательница Криста Вольф. Вольф родилась в 1929 году в прусском городе Ландсберге-на-Варте, который сейчас территориально принадлежит Польше. В 1945 году ее семья переселилась в Мекленбург. Криста Вольф входила в число самых уважаемых писателей ГДР. Наиболее известны ее романы "Расколотое небо" и "Медея", а также повести "Размышления о Кристе Т." и "Кассандра". Писательским дебютом Вольф стала повесть "Московская новелла", опубликованная в 1961 году.

Награды розданы

В Москве в рамках ярмарки интеллектуальной литературы Non/fiction были названы лауреаты старейшей **российской независимой литературной премии Андрея Белого**. В номинации "Проза" победителем стал Николай Байтов со сборником избранного "Думай, что говоришь", а в номинации "Поэзия" — Андрей Поляков со сборником "Китайский десант". Книга Елены Петровской "Теория образа" и работа Дмитрия Замятина "В сердце воздуха: к поискам сокровенных пространств" награждены в номинации "Гуманитарные исследования", а Юлия Валиева стала победителем в номинации "Литературные проекты" за сборник "Лица петербургской поэзии". Григорий Дашевский получил премию за лучшие переводы. Призовой фонд премии традиционно составляет 1 рубль.

Литературную премию "Русский Букер десятилетия" посмертно присудили Александру Чудакову за автобиографический роман "Ложится мгла на старые ступени...". Премию "Студенческий Букер десятилетия", лауреата которой выбирали учащиеся российских вузов, присудили Татьяне Толстой за роман "Кысь".

Лауреатом премии Сервантеса — самой престижной премии в области испаноязычной литературы — в 2011 году стал 97-летний чилийский поэт Никанор Парра. Первый поэтический сборник чилийца был опубликован в 1937 году. В 1969 и 1981 годах Парра за свои произведения был удостоен Чилийской Национальной премии в области литературы. Церемония вручения премии состоится 23 апреля — в день смерти Мигеля де Сервантеса.

Российской поэтессе Ольге Седаковой вручили первую поэтическую **премию Данте Алигьери**, учрежденную культурным центром Laurentum. Ольга Седакова — лауреат литературной премии Андрея Белого, премии имени Владимира Соловьева и премии Александра Солженицына. Она выпустила 21 книгу стихов, переводов и исследований.

Антипремию Bad Sex in Fiction Award 2011 года за худшее описание секса в художественном произведении получил американский прозаик, поэт и эссеист Дэвид Гатерсен, известный прежде всего как автор романа "Снег ложится на кедры". Писатель удостоился награды за сцену сексуального характера из своей последней книги "Царь Эд" — современной версии сказания о царе Эдипе. В шорт-лист Bad Sex in Fiction Award в этом году прошли и более известные писатели: Стивен Кинг с романом "11.22.63" и Харуки Мураками с произведением "1Q84".

Релизы

Готовясь к холодам и празднованию Нового Года, российские издатели, чьими трудами в настоящее время обеспечивается основная часть потребностей аудитории, ненадолго впали в спячку, отделавшись от народа относительно небольшим количеством свежих изданий. Любителям интеллектуальной литературы предлагается взять в руки свежеизданную повесть Габриэля Гарсиа Маркеса "О любви и о прочих бесах", роман "Парижская жена" Пола Маклейна, впервые издающийся на русском языке роман "Миссис Крэддок" классика английской литературы Уильяма Сомерсета Моэма (все три — от "АСТ-Астрель") и выпущенный в отдельном издании роман "Мэгги Кэссиди" от знаменосца прозы бит-поколения Джека Керуака ("Азбука").

Поклонники сказочных волшебных историй найдут себя в продолжении повести "Маленький принц" известно какого французского писателя — книге "Возвращение Юного принца" за авторством А.Г.Реммерса ("Эксмо"), сборнике историй (часть из которых переведена на русский впервые) итальянского сказочника Джанни Родари под названием "Джип в телевизоре и другие приключения на орбите" ("Селебрис") и романе Вальтера Мерса "Безумное странствие сквозь ночь" ("Zangavar").

Любителям легкого, но далеко на самого глупого чтива не стоит проходить мимо очередного нового романа Виктора Пелевина "S.N.U.F.F." ("Эксмо"), книги Дугласа Коупленда "Похитители жвачки" ("АСТ-Астрель"), сборника избранных малых произведений Айн Рэнд под названием "Муж, которого я купила" ("Астрель") и нового романа Джонатана Франзена "Свобода" ("Астрель").

Тем, кто жанру художественной литературы предпочитает non fiction и страсть как любит или политику, или знаменитую триллер-трилогию Стига Ларссона, стоит обратить свои взоры на книгу-биографию "Мост. Жизнь и восхождение Барака Обамы" авторства Дэвида Ремника ("Астрель") и работу союза авторов Дэна Бернстейна, Арне де Кейзера и Джона-Генри Хольмберга под названием "Тайна "Девушки с татуировкой дракона" Стига Ларссона" ("Эксмо").

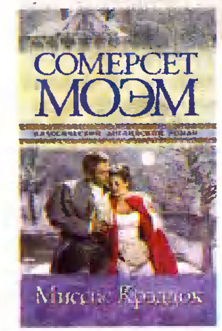
Поклонникам детективов стоит заполучить свежепереведенную трилогию Джона Гарднера о профессоре Мориарти, события которой происходят в Лондоне времен понятно какого великого сыщика: романы "Возвращение Мориарти", "Месть Мориарти" и "Мориарти. Последняя глава" ("Вече") уже отправились в магазины.

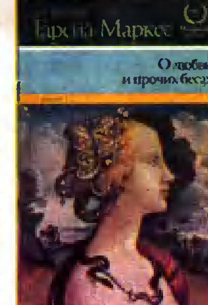
Кому-то могут прийтись по вкусу мистико-фэнтезийная работа Скотта Вестерфельда под названием "Бегемот" ("Эксмо"), представляющая собой второй роман авторского цикла "Левиафан". Поклонникам синих человечков и властителя 3D всея вселенной не стоит проходить мимо новеллизации любимого фильма — книги Николь Питесы "Аватар Джеймса Кэмерона. В поисках На'ви" ("АСТ-Астрель"), пусть буквы в книге и не получится читать в стереоочках. Любителям компьютерных игр в общем и игровой вселенной Warhammer 40k в частности приятно будет заполучить в свои руки роман Сэнди Митчелла "Зов долга" — пятый роман цикла "Кайафас Каин". Читатели, фанатеющие от "отечественного" фэнтези, с радостными лицами встретят совместную работу Ника Перумова и Веры Камшаи "Млава Красная" ("Эксмо") — первый роман одноименной дилогии.

А дальше — серии. Потихоньку задыхается "Вселенная "Метро 2033" ("АСТ") — новая книга уже никакой не роман, а сборник рассказов-фанфиков "Последнее убежище", составленный из трудов обычных поклонников игры Дмитрием Глуховским. "Этногенез" ("АСТ") отделался книгой "Хакеры. Книга 2. Паутина" Александра Чубарьяна, а "Z.O.N.A." — романом "Золотой шар" Михаила Белозерова. Приходится бросать взор на менее распространенные циклы: в историческо-идиотической серии "Э.К.С.П.А.Н.С.И.Я." вышел второй роман подцикла "Генерал-адмирал", а именно "Генерал-адмирал. На переломе веков" Романа Злотникова, серия "Магия фэнтези" отделалась книгой Вероники Ивановой "Горные дороги бога" (третий роман подцикла "Звенья одной цепи") и романом "Охотящиеся в ночи" Яны Алексеевой. Цикл "Кремль 2222" отметился книгой Владислава Выставного "Кремль 2222. Запад", другой из их семейства — "B.U.N.K.E.R." — разродился вторым романом серии, а именно книгой "Льва Пучкова".

На этом, пожалуй, все — до новых встреч.

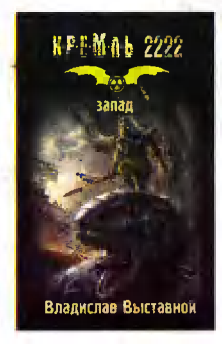
Слава Кунцевич













Премьера фильма "Елки 2"

Смещая приоритеты



"Елок 2" не могло не быть. Это стало ясно еще в прошлом году — по той клокочущей массе людей, упорно скандировавшей у касс кинотеатров требование продать билет на сеанс первого фильма. И билеты раскупались, и народ смотрел. Смотрел настолько упоенно, свято уверовав в возможность существования несусветного новогоднего чуда, что одним только и оставалось что умиляться, а другим — подсчитывать выручку. А прибыль прошлогодний альманах праздничных казусов из жизни рядовых россиян собрал более чем достаточную, чтобы Бекмамбетов и Ко осмелились вновь испытать удачу на старом поле, чего российский киномейнстрим ох как не любит. Но год прошел — и превентивная премьера сиквела новогодней комедии со всей помпезностью оказалась в минском кинотеатре "Москва", не в тот же, что и год назад, день, но в тот же самый час. И лазутчики "Виртуальных радостей", какое совпадение, непостижимым образом нашли свои пароли и явки в списке приглашенных лиц. Что же, постоянство — признак мастерства, и мы не станем это оспаривать.

Но без сюрпризов, впрочем, и в этот раз не обошлось. Встречала озябшую и не ожидавшую подвоха публику в фойе "Москвы" пара не по-зимнему горячих старлеток, укомплектованных праздничными трико в стиле мини. Такой неожиданный перформанс наталкивал на мысль о том, что психологи обычно интерпретируют как "смещение приоритетов". И небезосновательно, учитывая уровень бурлящего веселья, ожидавшего публику в недрах театрального холла.

Чутье не подвело — прошлогодним клоунам с надувными елями, меланхоличным акустическим ансамблям и безалкогольным напиткам в пластмассовых стаканах на этот раз места не нашлось. Видимо, почуяв, что из идеи семейной целомудренности и одноразовой помощи сиротам достойного бизнеса не слепишь, организаторы решили основательно сменить формат мероприятия, сделав акцент на привлечении движущей силы целевой аудитории фильма — молодежи. Для нее на втором ярусе кинотеатра к этому моменту неуемно гремело новогоднее диско, вертели филеем миловидные танцовщицы и безвозмездно наливались вкуснейшие коктейли коммуникабельным барменом. Покрякивающая от удовольствия публика была по этому случаю безмерно счастлива и, проигнорировав местную дискотеку и одноклеточные конкурсы, выстроилась дружным строем за халявным алкоголем. И лишь после настойчиво-молящего третьего предупреждения администрации всетаки пройти в кинозал для основной цели мероприятия внезапная, но вполне ожидаемая ярмарка жадности дружным кагалом последовала этому совету.



Когда шушукающаяся толпа сумела уместиться в уютных скрипучих креслах перед белым экраном, к микрофону вышел глава компании "Интерфильм" Олег Головашкин. Произнеся пламенную речь о грандиозных планах на прокат в Беларуси будущих голливудских проектов, продюсер немного рассказал о процессе создания продолжения "Елок", в итоге призвав зрителей всецело проникнуться праздничным настроем. Как с этим справился фильм, редакция "ВР" уверенно сказать не берется: неблагодарное это дело — давать советы, так что истину ищите где-то на сеансе "Елок 2" в ваших местных мультиплексах. Или не ищите — это уж как заблагорассудится. Но не говорите, что мы вас не предупреждали!



Тарас Тарналицкий

НОВОСТИ

Сокровище нации. По традиции, каждый год Библиотека Конгресса США составляет список кинофильмов, признанных культурным достоянием и отобранных для хранения под грифом "Вечно". Под конец 2011-го зал вечной славы кинематографа по версии американцев пополнили еще 25 лент, отобранных из более чем двух тысяч наименований. Среди них оказались: "Война миров" (1953), "Двадцатый век" (1934), "Молчание ягнят" (1991), "Железный конь" (1924), короткометражная драма "Плач детей" (1912), "Бэмби" (1942), первый полнометражный фильм Чарли Чаплина "Малыш" (1921), а также "Форрест Гамп" (1994).

Отныне оригиналы кинопленок этих счастливчиков, а также их цифровые копии будут храниться в специально оборудованном хранилище на благо будущих поколений.

"Тор 2" обзавелся режиссером. После того как ирландский режиссер Кеннет Брана отказался вновь стать у руля экранизации приключений Marvel-версии бога грома Тора, боссы студии после долгих раздумий и переговоров наконец-то нашли ему замену. Пост постановщика достался Алану Тейлору. Интересно, что до этого Тейлор был больше связан не столько с полным метром, сколько с сериалами. Так, в свое время он принимал участие в создании "Игры престолов", а также "Безумцев", "Рима" и "Клана Сопрано". Предыдущие кандидаты на должность также имели прямое отношение к сериальному ремеслу. Брайан Кирк режиссировал шоу "Подпольная империя", "Тюдоры" и все ту же "Игру престолов", равно как и Даниель Минахан. Также в эту компанию затесалась Пэтти Дженскинс, снявшая драму "Монстр" с Шарлиз Терон, однако и она получила от ворот поворот в связи с творческими разногласиями.

Премьерный показ второй части "Тора" назначен на 15 ноября 2013 года.

"Почему мы не ходим в кино"? "Люди стали меньше ходить в кинотеатры", — отмечает авторитетный американский кинокритик Роджер Эберт. Более того, он даже привел ряд причин, которые, на его взгляд, привели к столь печальной тенденции. Основных причин набралось шесть:

— отсутствие действительно крупных и раскрученных проектов вроде "Темного рыцаря" или "Аватара";

— низкая культура публики в кинотеатрах;

— распространение альтернативных вариантов просмотра фильмов (в данном случае речь идет не о пиратстве, а о легальных видеосервисах);

— завышенные цены в кинотеатрах;

— завышенные цены в барах (!) в кинотеатрах;

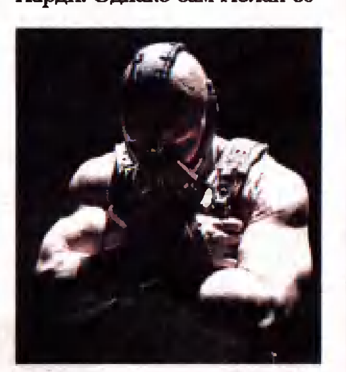
— малый выбор прокатных лент, когда в графике показа зачастую не находится места для независимого или документального кино.

Форд примет участие в "Игре Эндера". Экранизация популярного фантастического романа Орсона Скотта Карда "Игра Эндера" под руководством режиссера Гэвина Худа на всех парах движется к релизу, а актерский состав картины обрастает новыми именами. Свою роль в ленте получил и Харрисон Форд. Ему предстоит сыграть полковника Хайрема Графа, ответственного за подготовку молодых командиров космического флота Земли для будущих сражений с инопланетной расой жукеров. Главного героя, паренька Эндрю Виггина по прозвищу Эндер, которому в будущем предстоит стать главной надеждой человечества на выживание, воплотит звезда "Хранителя времени" Аса Баттерфилд. Компанию ему составят Эбигейл Бреслин и Хейли Стайнфилд.

"Игра Эндера" должна выйти на большие экраны 15 марта 2013 года.

Неразборчивый Бэйн. Забавный казус выяснился во время предварительных показов семиминутного отрывка кинофильма "Темный рыцарь: Возрождение легенды" в западных IMAX-кинотеатрах. Продемонстрированный пролог был воспринят публикой ожидаемо положительно — за исключением крайне неразборчивых реплик главного антагониста фильма Бэйна. Из маски, которую по роли приходилось носить актеру Тому Харди, его слова превращались в скомканное бормотание. "Потрясающий экшен смазан, поскольку непонятно, что говорит злодей", — вот как комментируют ситуацию зрители.

Всерьез встревоженная таким положением дел компания Warner Bros. потребовала от режиссера фильма Кристофера Нолана полностью переозвучить героя Харди. Однако сам Нолан согласился лишь на небольшие изменения в монтаже звука без радикальных перемен, аргументируя это тем, что зритель должен вдумчиво смотреть фильм. Впрочем, стран СНГ это явно не коснется — дубляж никто не отменял.



Алексей Апанасевич



Рейтинги пиратства. Ресурс TorrentFreak составил список самых скачиваемых фильмов 2011 года. Первую строчку сего отчета оккупировала пятая часть серии "Форсаж", которую украли в общей сложности более 9 миллионов раз. Внушительная цифра, однако с прошлым годом никак не сравниться — тогдашнего лидера рейтинга, "Аватар" Джеймса Кэмерона, скачали с торрентов почти 17 миллионов раз.

Вот как распределились места в списке:

1. "Форсаж 5" (9 260 000 скачиваний);
2. "Мальчишник 2: Из Вегаса в Бангкок" (8 840 000);
3. "Тор" (8 330 000);
4. "Исходный код" (7 910 000);
5. "Я — Четвертый" (7 670 000);
6. "Запрещенный прием" (7 200 000);
7. "127 часов" (6 910 000);
8. "Ранго" (6 480 000);
9. "Король говорит!" (6 250 000);
10. "Гарри Поттер и Дары смерти: Часть 2" (6 030 000).

Аналитики считают, что количество нелегальных скачиваний сократилось в связи с усилением борьбы с пиратством, а также с банальным разбросом в предпочтениях зрителей. Развивая тему видеопиратства, нельзя пройти мимо судебного дела в Германии, подсудимым на котором выступил один из владельцев файлообменного ресурса kino.to, одного из самых посещаемых немецких сайтов подобного рода. По итогам дела был вынесен приговор — 3,5 года тюремного заключения, что на сегодняшний день является самым строгим наказанием за нарушение авторских прав в Сети. А еще чуть раньше суд Нью-Йорка приговорил к году тюрьмы Гильберто Санчеса, обвиняемого в незаконном распространении "сырой" версии фильма "Люди Икс: Начало — Росомаха" еще до начала официального проката ленты.

Добрый день и с Новым годом, читатели! Вы заметили, что январский номер ничуть не вырос по сравнению с предыдущими — бюрократическая возня скушала весь декабрь и попросила еще добавки. А пока мы с "Нестором" ищем способы ускорить дело, будет неплохо разобрать хоть часть той массы писем, которая пришла в редакцию в конце прошлого года.

[Kotophey]

Доброго дня всей редакции ВР! Спасибо что продолжаете приносить радости пусть и в укороченном на 25% страниц варианте. Держитесь и не сдавайтесь в этот нелегкий час!

Добрый день. Трудности есть, но пока все решаемые.

Хочу поднять тему касательно игры(гл.) в онлайне.

1. (то что мы можем) Стал счастливым обладателем достаточно дорогого продукта в лице Need for Speed — Shift 2 Unleashed. Счастье мое начало угасать, когда я в ожидании горячих баталий на треке наблюдал пустеющий список серверов. Что за досада! Когда отдаешь свои кровные на софт в виде игры с целью сражаться в сети, а получаешь долгое время ожидания хоть одного заблудшего случайно гонщика. Причем хочу заметить, что игра вроде и не стара, в настоящем году издана. Задал этот вопрос одному незнакомому русскому геймеру, на что получил ответ: "Она была свежа черти знает когда!" Я в осадке. Я не беру даже в пример F1 2010, там вообще уже никого нет в сети. Я конечно понимаю что вышел новенький 2011 сезон, но неужели на всем земном шаре я один сижу в лобби, глажу руль и бесконечно жду хоть одного игрока? (Земной шар в целях понижения пинга заменить Европой.) Плюс я не беру в счет пользователей с именами а-ля 442385, которые добавляются однажды в друзья, а потом вечно "не в сети". Я хочу играть с людьми с моего города, с нашей родины, а не с кремнием или с янки, походящими на кремень. Предлагаю создать сообщество заблудших душ вечно ожидающих хоть с кем-то поиграть. Можно открыть сайт что ли. Представим: есть список игр, есть горстка ребят желающих соревноваться, есть голосование по поводу времени игр, карт и прочего. Я думаю, в лобби наберется 6-8 человек на каждый вечер, и твердо верю, что я не один задаюсь данной проблемой.

Мысли вслух: ИИ в играх прогрессивно умнеет, и когда-нибудь мы не сможем отличить реальных игроков от кремниевых. Тогда моя проблема, скорее всего, иссякнет. И не нужен будет лобби. И настанет вечная война людей и терминаторов!

Очень рад, что кто-то, наконец, высказался по этой проблеме. А не появиться она просто не могла. С одной стороны, сетевой режим пытаются прикрутить ко всем играм подряд, даже к трэшу вроде шутеров City Interactive. С другой стороны, искусственно создается ненормальная "текучка" игр, когда даже самый удачный хит не может сохранить актуальность хотя бы год. Обеспечив продажи в первый месяц, издатель сворачивает рекламную кампанию, а затем и техподдержку, и поддержку серверов. Не удивительно, что найти, с кем поиграть, так трудно, хотя наверняка желающих не так уж мало.

[ToTaliT]

Здравствуйте, высший жрец информационного канала Виртуалки! =). Пишет вам читатель ToTaliT. Пишу, чтобы поделиться своим мнением на одну тему.

Допустим, была написана какая-то успешная книга. Книга была настолько популярна, что через пару лет по ней сняли фильм. В кино персонажи книги приобрели реальные очертания, не всегда совпадающие с тем, что видели читатели книги. Далее, как сегодня любят, выпускается игра по этому фильму и книге, в которой игрок уже сам является персонажем книги/фильма, где уже сам может влиять на события сюжета. И вот вопрос: является ли игра новым витком в развитии кино, как и кино в развитии литературы? Или же нельзя ставить в один ряд эволюции эти сферы искусства (думаю, что такие игры, как Mass Effect, Bulletstorm заслуживают этого высокого звания), ведь не всегда производные от какого-либо жанра... щас придумаю... "реализации фантазии" удачнее чем сам оригинал (вспоминаю более поздние книги по вселенной "Сталкер", которые уже штампуют, чтоб бабок срубить побольше)? И если же является, то какое продолжение этой цепочка? Хм, дальше, думаю, пользователь сам будет создавать свою вселенную такой, какой он ее хочет видеть силой мысли, хотя это уже далеко ушло от линейного сюжета книги и фильма.

Фух, по теме все. Поддержу идею о уменьшении размера/количества скриншотов. Переходить в журнал не стоит: газету читать куда приятнее, чем ломаные листы "книжечки".

На этом все! Удачи и успехов редакции! И всегда оставайтесь Радостями =)

Здравствуй, ToTaliT. Мне тоже не раз приходила на ум такая вот цепочка — от литературы к играм, от стороннего наблюдения к соучастию. Я думаю, что вместо фильмов надо обозначить другое звено — театр. Театр появился намного раньше, а эффект погружения в нем заметно сильнее. Так вот, когда мы видим цепочку литература-театр-игры, становится понятно, сколько еще нужно времени последним, чтобы стать полноценным новым витком развития. Причем расти игры будут неравномерно. Будут кризисы идей, когда ради денег конвейер игропрома будет штамповать одно и то же. Будут кризисы популярности, когда госбюджет станет поддерживать игры, чтобы они не вымерли, а школы по приказу "сверху" будут загонять детей в компьютерные клубы, чтобы искусственно поднять окупаемость последних. Лет через сто игры станут совсем другими. Я думаю, что возможность создавать свои вселенные там появится, потому что работа геймдизайнера считается очень интересной.

Спасибо за письмо.

[Игорь]

Здравствуйте, уважаемый коллектив "ВР"!

Долго решался, писать ли вам. И вот решил написать, поддержать в трудную минуту. Пользуюсь архаичным способом, т.е. бумажное письмо. Из адреса вы догадались, это единственный мой способ общения с внешним миром (ну, и телефонные звонки). Извините, лаконичным быть не получится. И еще извиняюсь, что поздновато пишу. Но лучше поздно, чем не туда! :)

Итак! Как видите, вашу газету читают везде. И в МЛС она вообще на вес золота, да еще и за такую смешную цену (и особенно сейчас). А после того как сначала запретили выписывать российские игровые издания, потом разрешили, но цены... Ваши непрямые конкуренты отпали сами собой. И игрофилов хватает. Так что и возросшая цена в 2-5 раз, цена на подписку абсолютно не пугает. Я уже психологически подготовился, да и помочь хорошему, нужному делу (т.е. выпуску газеты) — только в радость! В вашей газете нравится ВСЕ. И чем будет больше и разнообразнее рубрик, страниц, скриншотов, тем лучше. Я читаю от корки до корки. И подумал, что надо написать, и понял, а адрес для бумажных писем где? Нашел родимый! Вот представьте, что чувствует игроман, даже игроманьяк, который вот уже 4 года и 8 месяцев не держал геймпада в руках, не стучал по клаве, не дергал мышкой :(Поэтому, когда читаю обзоры с низкой оценкой и критикой, то я улыбаюсь. Все относительно! С ОГРОМНЕЙШИМ удовольствием окунулся в этот виртуальный мир, маленькую игровую вселенную. Перед изоляцией от общества смотрел по спутниковым каналам (европейским, франц. GAME ONE и итал. GAME NETWORK) возможности PS3, Xbox 360 (2007г.) и истекал слюной :) Сколько же хитов я пропустил?.. Это пишу, чтобы вы прочувствовали, как мне нужна эта газета — "ВР". А еще это будет и наш, белорусский, журнал — просто СУПЕР. И пока, временно, моя поддержка — это подписка. Ну, и слова поддержки, поддержать вашу мотивацию, энтузиазм. Если очень захотеть, можно в космос полететь! Надеюсь, вы преодолеете преграды и решите острые проблемы, связанные с выпуском "ВР". Это сделает вас опытнее. Помните? "Что не убивает нас, то делает сильнее"! (с) Ф. Ницше. И Вселенная, при помощи нашей коллективной поддержки, пойдет вам навстречу! Проверено на себе! Чего и вам от всей души желаю! Найдете ошибку — считайте за улыбку и маленький орфографический словарь :) Перечитал и нашел ошибку: что это за "ГЕЙпад"? :) Волнуюсь, т.к. пишу впервые подобные письма, т.е. не частным лицам. И в прочтении "ВР" и созерцании цветных скриншотов очередной раз погружаюсь в виртуальный мир. Ностальгирую! Возникают приятные разговоры с единомышленниками. Эх-х! :(Вот как нам нужна газета "ВР". Не вздумайте прекращать ее выпуск! Держитесь! Мы с вами!

И, кстати, помогает восполнить пробелы в геймдеве!

Ну вот, еще один голос, мнение из неожиданного места вы узнали. Здесь есть своя особенная жизнь, которая, слава Богу, временная. И я стараюсь использовать это время не зря, а заниматься самообразованием и самосовершенствованием. Чего и вам желаю!

Успехов, удачи, крепкого здоровья! Крепко жму руку, точнее руки вашему коллективу!

До... свидания!

P.S. Да не оставит вас Разум, да пребудет с вами Сила! :)

P.P.S. Я думаю, что будет жирным плюсом, если на страницах будет побольше юмора!

С искренним уважением, Игорь.

Целых два письма мы получили в прошлом месяце из МЛС. И всей редакцией хотим поддержать Игоря, Сашу LIMUR'а, а заодно и всех геймеров, чья судьба вот так вот неудачно повернулась. Никто не знает, куда забросит его жизнь завтра, но в любой ситуации видно, что из себя представляет человек на самом деле. Вот у двоих парней проблем в сто раз больше нашего, а они все равно нашли возможность поддержать "ВР", не остались равнодушными, не махнули рукой. У нас это вызывает уважение. Мужики, мы очень надеемся, что у вас хватит сил и на то, чтобы вырулить из собственной передряги. Держитесь, будьте сильными!

2. (то с чем приходится смириться) Таблица лидеров. И самый главный лидер в ней. Он проехал Сильверстоун за чуть меньше секунды. Так, хорошо, давай посмотрим: загружаем его траекторию. Еду вместе с ним, все вроде бы обычно и тут бац! Змейку Бэккетс он проходит на полной скорости, то же самое на следующем вираже, но я его еще вижу, шпильки он пролетает по траве и гравию — скорость не падает, потом просто перепрыгивает участки, а то и с сектора на сектор. Нормально — сказал бы антикиллер Лис. И так поголовно все игры. Заработайте в Легенде Rage больше 999999999 очков. Не смогли? А у лидера такой результат! Старайтесь лучше! Списки лидеров создавались для того чтобы было к чему стремиться. И что, получается, мне теперь стремиться стать заядлым читером!? Я считаю это не просто неспортивно, это само неуважение. Заходим в профиль этого супер рекордсмена — он забанен. Но вот результаты его остались! Этот факт доказывает что разработчики, выпустив игру, перестали поддерживать потребителей, плюс службы типа GFWL, Origin и даже Steam не выполняют свои обязательства против мошенников. Скажите, на кой черт тогда этот лидерборд, если лидер — это хакер обманщик?

Может, симптом все той же короткой жизни хитов, а может, намеренный ход, чтобы подтолкнуть геймеров к более активному потреблению новинок. В любом случае полноценную техподдержку игры и серверов ни EA, ни Ubisoft для всех своих игр организовать не способны. Это все большой-пребольшой обман. Игр с качественным сетевым режимом очень мало.

Мысли вслух: Интернет в розетке ~220V, винчестер 5 Гб (который храню в далекой пыльной коробке), и облачное хранение всего и вся, в том числе и игр. Тогда и ломать будет нечего, и перестанут читерить, и продавать пиратские поделки в красочных коробках будет невозможно.

"Облачная" технология действительно перевернет страницу в истории игр. Но не все понимают, что эта технология способна изменить не только игры, но и весь компьютерный мир. Потому что на самом деле нет "облачного хранения", а есть "облачные вычисления". Из розетки мы будем получать сразу готовую картинку. То есть эта технология упразднит не только жесткий диск, а весь компьютер/консоль.

P.S: Кто разделяет мое мнение пункта 1 — пишите на ящик kimicaminelli@mail.ru

Или ищите меня в Steam, Origin, GFWL под именем Kotophey. Желаю удачи! Спасибо за внимание, надеюсь, мои рассуждения не пусты. Берегите нервы друзья! Пока!

До встречи!

[Парень из подземки]

"Я им говорю: "Не ложьте зеркало в парту!". А они все ложат и ложат".

Здравствуйте, Артем (или, как вас иногда величают, Павел)! :) Всем желаю здравия на многая лета. Хотелось бы выразить свою благодарность многоуважаемой редакции за то, что она считается с мнением читателей :). Я более чем уверен, что многим понравилось, что на 1-й странице красовалось вступление Павла Бреля. Им просто лень писать об этом :). А по-другому и быть, наверное, не может.

Здравствуйте. Да, мы очередной раз убедились, что традиции "ВР" неубиваемы.

Возрадуйтесь (или не возрадуйтесь), люди, которые называют себя "Стариками" или "Тертыми калачами"! Те, кто всегда возникал, что в играх нынче души нет (а именно, в RPG-шках). Специально для вас некоторые люди очень стараются и делают чудо. Я сейчас говорю о Готике и Морровинде. Уже долгое время слежу за развитием проекта Gothic reloaded mod, с коим вы можете ознакомиться на www.gothic-reloaded-mod.de. Руководители проекта, чьи руки растут из нужного места, порадуют ваши сердца, если вы посетите эту страничку. С Морровиндом дела обстоят не менее радужно с выходом мода Morrowind Overhaul. Из размазанной картинки вышел чрезвычайно радующий глаза пейзаж. Надеюсь, мои "находки" многим читателям придутся по вкусу. Хотелось бы с выходом Gothic reloaded mod увидеть мини-обзорчик сего чуда на просторах Виртуальных Радостей.

Gothic reloaded mod не внушает мне оптимизма. В последнем их ролике (полугодичной давности) сравнивается графика с модом и без него. Так вот, разницу можно заметить только по отсутствию в версии с модом воды и деревьев. Вода, к слову, должна стать шейдерной, а деревья — SpeedTree. Только тогда графика сможет претендовать на современность хотя бы по меркам 2006 года. Словом, я не думаю, что с выходом этого мода Gothic обретет новую жизнь.

В Morrowind Overhaul апгрейд графики намного заметнее. Но Morrowind вообще не слишком страдает от нехватки модов, улучшающих графику. Например, Morrowind Graphic Extender весит всего 8,8 мегабайт, а меняет и дальность прорисовки, и шейдерные эффекты, еще и постпроцессинг добавляет. Даже текстуры, такое чувство, делает четче, хотя не ясно, как это может быть. В чем плюс MGE по сравнению с Overhaul и им подобным: не меняется дизайнерская задумка. На скриншотах Overhaul чуть ли не русские березки, никакой экзотики не осталось. Как говорится, тикают, но до ремонта это был барометр.

Засим решу откланяться. :) С наилучшими пожеланиями, Парень из подземки.

P.S. Мой знакомый сказал, что с душой в Skyrim дела обстоят лучше, чем в Morrowind`e да и картинка красивая, но, если учесть, что Morrowind стара, как этот мир, то она, быть может, и не хуже будет. Сдам сессию — узнаю :).

Сравнивать игры по душевности — дохлый номер, но субъективно — да, Skyrim — самая душевная из TES.

P.P.S. Хотелось бы задать вопрос уважаемому пАштальОну. Я что-то в недоумении из-за того, что в новых играх поднимаются темы гм-гм... красных труселей или, как бы я выразился, гомосятины.

Зачем в Skyrim`е разрешили однополые браки? Зачем такую галимотень делать? Мне, честно говоря, как представителю подземки, стало мерзко, когда я услышал новость об этом. Зачем мудрым человекам навязывать мнение о том, что гомосеки тоже люди? А что нас ожидает потом? Зоофилы или некрофилы? Мол, ну посмотрите же на них! У них же тоже 2 руки и 2 ноги. Ведь Иванов Иван Иванович и Коза-Дереза по взаимному согласию... Очень бы хотелось услышать ответ на мой нестандартный вопрос.

В мире ураганит постмодерн. С точки зрения постмодерна, нет разницы между нормальным человеком и зоофилом. Причем не только в игре, но и в реальности. То, что зоофилов и некрофилов пока что считают ненормальными — пережиток прошлого, через десять лет его не будет, если не появится альтернатива постмодерну. Такая альтернатива — это наисложнейший вопрос прикладной философии. Почти все люди (даже из профессиональных философов и культурологов) в жизни не слышали про сверхмодерн, метамодернизм или пост-постмодернизм.

Показательно, что борцы с играми про однополые браки политкорректно молчат; не ставит соответствующего предупреждения на коробках и ESRB. Вот такие в наше время системы контроля и борцы за нравственность.

Вот такой ответ, Парень из подземки. Удачи!

Следующая остановка — февраль. И расчет появиться на 24 полосах под новыми знаменами. А еще — выбор игры года, наш любимый фестиваль холивара. Не забудьте принять участие в читательском голосовании (пока на старом сайте http://www.nestor.minsk.by/vr/), а также пишите свои личные итоги 2011 года в "Нашу почту". До скорой встречи!

Артем Дыдышко aka Anuriel anuriel@anuriel.com

Игровая гарнитура Logitech Gaming Headset G330

Действительно хорошая гарнитура, причем в плане не только конструкции и материалов изготовления, но и воспроизведения звука и записи через микрофон, для любителя компьютерных игр имеет не меньшее значение, чем мышь или клавиатура. Ведь сегодня отсутствие многопользовательского режима в играх — явление не шибко частое, да и желание пообщаться с родственниками и знакомыми по Skype возникает все чаще. И если для второго варианта вам сгодится любой мало-мальски приличный девайс, то для игр, просмотра фильмов и прослушивания музыки все-таки хочется чего-нибудь более продвинутого. И понятно, что приобретать несколько устройств для разных целей нет ни желания, ни особого смысла, и всегда хочется найти качественный универсальный вариант.



Новая игровая гарнитура Logitech Gaming Headset G330 в этом отношении универсальна даже дважды. Она способна не только неплохо "подыграть" вам в Skype, но и на удивление прилично справиться с воспроизведением музыки разных направлений.

Гаджет умещается в стандартной для компактных устройств от Logitech упаковке в виде прозрачного блистера. Внутри лежит сама гарнитура, а также инструкция, кабель для подключения к аудиопортам компьютера и переходник для коммутации через USB-порт. Вот вам и еще один показатель универсальности! Хотите — пользуйтесь стандартными входами, а хотите — разъемом USB. При этом вы запросто можете подключить гарнитуру к обычному медиаплееру и слушать музыку где угодно. С обычными USB-решениями этот номер уже не пройдет.

В первую очередь нужно отметить на редкость приятный и оригинальный дизайн. Что-то подобное мы уже видели у Headset 760, о которой я уже поведал вам в одном из прошлых номеров "ВР". Корпус G330 выполнен в черном цвете с красными вкраплениями. Основные материалы — матовый пластик и резина. Дизайнеры Logitech в очередной раз прекрасно справились с задачей — выглядит девайс великолепно. Он аккуратный, изящный и, в отличие от H760 (хотя по габаритам G330 и H760 весьма близки), ощущается значительно более прочным, хотя бы из-за толщины дужек. Возможно, такое впечатление создает еще и более основательная штанга микрофона — она раза в полтора шире, чем у H760.

Несмотря на то, что конструктивно предусмотрено размещение оголовья исключительно на затылке, общая легкость изделия решает проблему со съезжающими вниз наушниками. Они отлично держатся и практически не мешают даже при длительном использовании. Основание микрофона находится на левой амбушюре и имеет довольно прочный поворотный механизм с большой степенью хода. Для настройки громкости и выключения микрофона на соединительном кабеле предусмотрен небольшой блок с выключателем и механическим роликовым регулятором громкости.

Кстати, о громкости. По части качества звука G330 упрекнуть не в чем. Мягкие басы имеют достаточный уровень, средние и высокие отлично гармонируют друг с другом, да и детализация не подкачала. Низкие, конечно, "смотрелись" бы солиднее, если бы амбушюры более плотно прилегали к ушам, но и стандартное положение позволяет с комфортом слушать музыку. Само собой, насладиться всем этим можно, только выставив нормальные настройки эквалайзера. Я, как всегда, советую схему "Rock" — она есть как в WinAmp, так и в любом медиа-плеере.

Хотите — верьте, хотите — нет, но я бы с удовольствием использовал G330 не только для игр и Skype-общения, но и в повседневной жизни, тем более что ее можно подключить к обычному плееру....Но лично я думаю, что выглядел бы на улице или в трамвае с микрофоном, задранным за ухом, довольно нелепо.

Итог: Классная в плане звука, конструкции, универсальности в использовании и подключения гарнитура. Да и по цене она на удивление доступна, особенно учитывая качество звучания и знаменитый бренд, — от 40 у.е. в Интернет-магазинах.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Шестиканальная акустическая система SVEN HT-435D

Производители мультимедийной акустики и комплектов для домашних кинотеатров, обновляя ассортимент и создавая отдельные новые модели, как правило, идут двумя путями. Они либо полностью перерабатывают всю начинку и внешний дизайн, либо банально втискивают старую электронику в новые корпуса, выдавая все это за свежую линейку. Однако есть компании, которые, создавая новую акустику, стараются учитывать и исправлять ошибки предыдущих решений и сохранять удачные находки и при этом привносят что-то реально новое как технологически, так и эстетически.

Новейший комплект акустики для домашних кинотеатров SVEN HT-435D как раз является примером удачного сочетания дизайна, качества материалов и продвинутого функционала. При первом же взгляде на нее замечаешь близкое сходство со SVEN HT-435, которую компания SVEN выпустила еще три года назад. Как видно, гаджеты даже называются почти одинаково, разве что литера "D" определяет наличие в новинке встроенного декодера DD5.1/DTS. Это очень важно, ибо сегодня даже самые простые DVD-плееры способны проигрывать DivX-файлы, а их чуть более крутые собратья — еще и файлы MKV, в том числе стандарта HD. При этом и те и другие в большинстве случаев оборудованы цифровым коаксиальным, а иногда и оптическим входом. Я уже не говорю про навороченные медиаплееры с терабайтными жесткими дисками на борту — в них всевозможных разъемов может быть целая куча, причем как для аудио-, так и для видеосигнала. А еще многие "риперы" довольно часто "пережимают" кинофильмы с Blu-ray дисков с сохранением аудиодорожки как раз в формате DTS. Как раз для воспроизведения такой дорожки и предназначен встроенный декодер, почти всегда в плеерах он не предусмотрен; сигнал при этом передается исключительно по цифровому каналу.

Вернемся к нашей героине. Несмотря на то, что HT-435D является вполне полноценной и даже умеренно-габаритной системой, включающей в себя полный комплект сателлитов и кабелей, ее упаковка оказалась на удивление компактной. Внутри обнаружился сабвуфер, четыре одинаковых сателлита, более габаритная центральная колонка, пульт дистанционного управления с двумя батарейками типа AAA, сигнальный кабель 3,5 мм — 2 RCA, переходник 2 RCA — 3,5 мм, сигнальный кабель RCA — RCA (коаксиальный), пять двужильных кабелей коммутации сателлитов с усилителем и, наконец, небольшая инструкция и гарантийный талон. На первый взгляд может показаться, что кабелей не так уж и много. Это действительно так, но причину я объясню чуть позже.

Традиционно для многоканальной акустики от SVEN, детали комплекта HT-435D смотрятся довольно строго и даже в определенной мере консервативно. Четыре из пяти сателлитов выполнены в виде почти идеальных кубов с одним динамиком диаметром около шести сантиметров на лицевой панели. Никакой маркировки на них нет, поэтому вам самим решать, какие сателлиты сделать тыловыми, а какие — фронтальными. Размеры каждого "кубика" — 12x11x9,5 см, в качестве материала производители применили пластины MDF толщиной 9 мм, оклеенные сверху декоративной виниловой пленкой. Центральный сателлит, как довольно часто бывает, оборудован не одним, а двумя динамиками — такими же, как и в других четырех колонках; по этой причине центральный сателлит в два раза шире остальных. Как и в любой акустике более-менее серьезного назначения (но еще не профессиональной), для коммутации колонок с усилителем в сабвуфере используются пружинные зажимы, так что, если вам вдруг не хватит отведенных метров, кабель можно будет легко нарастить или просто заменить на более длинный. К сожалению, никаких креплений на стену не предусмотрено, но вы можете сделать небольшие полочки и установить колонки на них или просто прикрутить навесную проушину под винт или крюк из магазина хозяйственных товаров. Правда, в этом случае гарантия на акустику будет аннулирована.

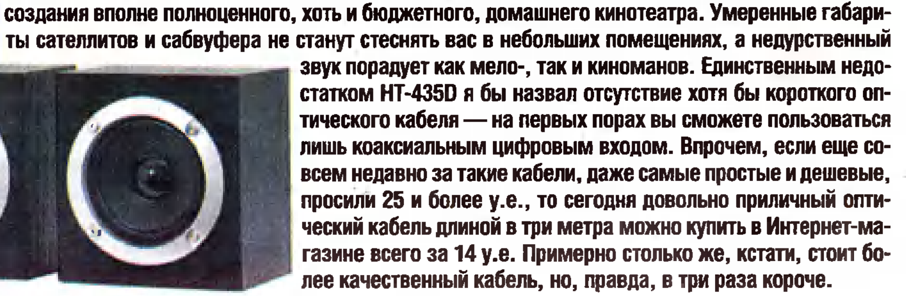
Сабвуфер имеет форму и примерные габариты стандартного системного блока компьютера. Он, как и сателлиты, изготовлен из MDF толщиной 9 мм, что, казалось бы, немного — но внутри его корпуса есть много элементов, укрепляющих конструкцию. На лицевой панели дизайнеры разместили декоративную пластиковую вставку, в нижней части которой находится большое отверстие фазоинвертора, а в верхней — четыре кнопки управления и светодиодные индикаторы. Кнопки регулируют громкость, выбирают вход, через который будет приниматься аудиосигнал, и устанавливают режим работы, индикаторы же показывают задействованный вход и режим работы. Практически всю заднюю стенку закрывает металлическая панель с решеткой радиатора и всеми разъемами — это пять пар выходных пружинных клемм, стереофонический вход RCA и, наконец, цифровые коаксиальный и оптический входы. Как вы, наверное, уже заметили, никакого аналогового многоканального входа в данном списке нет. Таким образом, при выборе источника аудиосигнала, будь то бытовой DVD-проигрыватель, аудиомодуль на материнской плате или навороченный HD-медиаплеер с жестким диском, убедитесь, что цифровой аудиовыход на нем имеется. Динамик сабвуфера выведен на боковую стенку корпуса и изначально закрыт защитной сеткой, которую при желании можно снять. Диаметр диффузора динамика — около 12 см, что позволяет сабвуферу очень хорошо справляться как с низкими частотами в целом, так и с басами в частности.

Ну и, конечно, приличная многоканальная акустика, да еще с цифровым декодером, не была бы приличной, если бы не имела в комплекте пульт дистанционного управления. Он выполнен из серебристого пластика, и с его помощью можно выбирать вход, изменять режим работы (2.1 или 5.1) и регулировать как общий уровень громкости, так и громкость каждого канала в отдельности.

В плане звучания HT-435D вполне себе ничего. При прослушивании музыки как в стерео, так и в многоканальном режиме общая картина довольно приятная. Для более строгой проверки я использовал несколько дисков со звуковой дорожкой DTS (Gregorian — "Masters of Cant III", Eagles — "Hotel California", Peter Gabriel — "Secret World" и концерт МК Пертра Налича в клубе "Б1"). И именно в случае с DTS HT-435D звучит наиболее качественно. Сателлиты воспроизводят звук чисто, четко и мягко. Звук довольно живой, хотя в крайне редких моментах создается впечатление, что высоких частот немного не хватает — это отчасти объясняется отсутствием высокочастотных динамиков. Зато играется все сочно, в том числе благодаря на редкость гармоничному балансу сателлитов и сабвуфера. Вот только не рекомендую вам представлять данную акустику как профессиональную систему для домашнего кинотеатра мощностью в несколько киловатт. На максимальных уровнях громкости сабвуфер начинает резонировать корпусом, что на звуке положительным образом, конечно же, не сказывается. Ну а на средних уровнях и уровнях чуть выше среднего все очень хорошо.

Что касается фильмов, то очень порадовала центральная колонка. При обилии диалогов традиционно все они, диалоги, а значит и средние частоты, выводятся через центральный канал, и присутствие в нем не одного, а двух динамиков позволяет речи героев звучать ясно и четко.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by



Итог: Очень примечательный комплект с современной начинкой и хорошим функционалом для создания вполне полноценного, хоть и бюджетного, домашнего кинотеатра. Умеренные габариты сателлитов и сабвуфера не станут стеснять вас в небольших помещениях, а недурственный звук порадует как мело-, так и киноманов. Единственным недостатком HT-435D я бы назвал отсутствие хотя бы короткого оптического кабеля — на первых порах вы сможете пользоваться лишь коаксиальным цифровым входом. Впрочем, если еще совсем недавно за такие кабели, даже самые простые и дешевые, просили 25 и более у.е., то сегодня довольно приличный оптический кабель длиной в три метра можно купить в Интернет-магазине всего за 14 у.е. Примерно столько же, кстати, стоит более качественный кабель, но, правда, в три раза короче.

Беспроводной геймпад Logitech Wireless Gamepad F710

При помощи чего можно играть в те или иные игры? "С клавиатурой можно играть почти во все", — наверняка скажете вы. С мышкой — еще в экшены и стратегии. Что касается гоночных симуляторов, то, совершенно однозначно, для того, чтобы получать от них истинное удовольствие, нужно как минимум прикрутить к столу приличный руль, а на пол поставить блок педалей. Главная функция же джойстиков — управление авиасредствами (самолеты, вертолеты, космические корабли и т.д.), и это никто и никогда не сможет опровергнуть. Однако истинный геймер не должен забывать и о таких замечательных гаджетах, как геймпады. Про эти незаменимые для любителей аркад, файтингов и спортивных симуляторов устройства я рассказывал вам много раз, и на сегодняшний день фирм, которые их производят, довольно много.



Вообще, как большой любитель разнообразных аркад, я в своей писательско-обозревательской деятельности более чем за одиннадцать лет смог передержать в руках немалое количество этих устройств — беспроводных и проводных, с вибрацией и без, аналоговых и цифровых, простеньких и навороченных. Сегодня я хочу представить вам, на первый взгляд, не слишком навороченный, однако, как ни странно, очень функциональный геймпад Logitech Wireless Gamepad F710.

Упаковка его представляет собой прозрачный пластиковый блистер, внутри которого среди бело-зеленых бумажных вставок красиво уложен сам девайс. Помимо него в упаковке нашелся нано-ресивер, пара батареек AA, USB-удлинитель, компакт-диск с драйверами и ПО и, наконец, мануал.

Как известно, компания Logitech довольно редко применяет в своих изделиях какие-либо цвета, кроме черного. Однако на этот раз дизайнеры использовали сочетание серебристого пластика для лицевой панели и черного прорезиненного пластика для нижней части — той, что будет непосредственно лежать в ладонях.

Основной набор органов управления — традиционно на лицевой панели геймпада. И сразу становится понятно, что, создавая F710, разработчики отталкивались в первую очередь от дизайна и функционала традиционных приставочных манипуляторов для PS3 и Xbox 360, причем они постарались совместить в своем творении дизайн и эргономику обоих геймпадов. На левой части лицевой панели расположен восьмипозиционный цифровой "крестик", и сделан он точно так же, как в случае с геймпадом для Xbox 360.

Более того, четыре цветные основные клавиши, размещенные справа, аналогичным образом окрашены и маркированы буквами "A", "B", "X" и "Y" (у геймпада для PS, если кто не знает, кнопки одного цвета, а маркированы они символами в виде квадрата, круга, треугольника и крестика). Зато местонахождение всех органов управления в точности повторяет дизайн геймпадов для PlayStation: "крестик" — слева, кнопки — справа, а чуть ниже, "под большие пальцы" — два аналоговых программируемых джойстика черного цвета. Данные "грибочки" позволяют более-менее прилично (хоть и без должной реалистичности) управлять автомобилем, самолетом или прицелом в стрелялках. Впрочем, как я уже упоминал, геймпад в наибольшей мере годится именно для аркад, а в серьезные симуляторы лучше играть с рулем или джойстиком. Впрочем, сегодня немало таких спортивных аркад, где наличие аналогового джойстика оказывается далеко не лишним — скажем, в симуляторах футбола.



В самом центре лицевой панели находится блок дополнительных кнопок для возврата, старта, переключения режимов, включения и отключения вибрации. Возле кнопки режимов также присутствует светодиодный индикатор активности. На дальнем торце геймпада расположены еще две кнопки и два курка-триггера. Между ними, в небольшом углублении, можно заметить слайдер переключения режимов XInput и DirectInput.

Для соединения геймпада с компьютером применяется ставший уже традиционным для беспроводной продукции Logitech миниатюрный нано-ресивер. К слову, если у вас уже есть мышка или комплект из мышки и клавиатуры с таким же ресивером, комплектный приемник вам, скорее всего, не понадобится, так как технология Logitech Unifying позволяет подключать через один нано-ресивер сразу несколько устройств. А чтобы он не потерялся, можете просто спрятать приемник в специальную нишу, что находится в отсеке для батарей. В сложных условиях можно использовать USB-удлинитель, хотя, как показала практика, в большинстве случаев он спокойно отправляется в ящик стола, ведь соединение вполне стабильно держится на расстоянии до десяти метров. Что еще касается подключения, то здесь есть определенная техническая особенность. Если бегунок переключателя на дальнем торце стоит в положении XInput, геймпад работает сразу после подключения. Если же вы решите пользоваться им в режиме DirectInput, потребуется установить с диска драйвера и сервисное ПО Logitech Gaming Software. Данная программа позволяет вам создавать игровые профили для различных игр или пользоваться уже готовыми. Здесь же вы можете откалибровать свой геймпад для более точной его работы.

Отдельно стоит упомянуть о клавише включения либо отключения функции Vibration Feedback. Вы помните, чем она отличается от Force Feedback? Ну ладно, на всякий случай напомню. Force Feedback на самом деле намного более реалистично передает все виртуальные происшествия, когда Vibration Feedback всего лишь заставляет гаджет вовремя вздрагивать, реагируя на различные удары, столкновения и т.п. Реализация виброэффекта оказалась довольно неплохой, однако, конечно же, с настоящим Force Feedback не сравнится. Но, если говорить откровенно, вибрация в играх зачастую не столько усиливает эффект присутствия, сколько просто отвлекает от игрового процесса, ухудшая тактильные ощущения при манипуляциях с органами управления. К тому же два вибромоторчика в рукоятках геймпада, которые, собственно, и обеспечивают Vibration Feedback, "откусывают" от заряда двух батарей довольно много, и на одном комплекте девайс с отключенной вибрацией проработает почти в два раза дольше, нежели с включенной.

Итог: Простой, но эргономичный и функциональный девайс, впитавший в себя лучшие традиции геймпадов от двух консолей. Вот только стоит Logitech Wireless Gamepad F710 около 65 у.е. — хотя, как я не устаю повторять, гаджеты от Logitech обычно в полной мере оправдывают затраты на них.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Игровая мышь Logitech Gaming Mouse G300

Такой важный агрегат, как игровая мышка, традиционно создается дизайнерами так, чтобы его эргономика была как можно лучшей по отношению к ладони. Не менее важен вес, удобное расположение дополнительных кнопок и чувствительность оптического сенсора. Но все-таки, как ни крути, главенствующую роль играет именно дизайн корпуса "грызуна", а он, как ни прискорбно, до недавних пор был исключительно "праворуким". Нет, я не спорю, "леворукие" мышки выпускаются определенными партиями и успешно реализуются где-то на Западе, однако ничего подобного в наших широтах я за все годы существования рубрики "Недорого и сердито" не наблюдал. Не так давно компания Logitech пошла на оригинальный прием. Вместо того, чтобы разработать игровую мышку исключительно для левшей, она попыталась реализовать оба дизайна в одном решении. Им и стала Logitech Gaming Mouse G300, появившаяся у нас совсем недавно.

Стоит заметить, что цифра в названии гаджета вполне красноречиво указывает на то, что эта модель — младшая в семействе Gaming Mouse G3xx. Комплектация G300 оказалась на удивление скромной: сам девайс да небольшой пакетик с документацией, из которой я узнал, что для действительно продуктивной работы мышки еще необходимо зайти на сайт Logitech и скачать сервисное ПО.

Дизайн G300 изрядно напоминает оный, использованный в других свежих игровых "грызунах" серии G — G400, G700 и G13. Весь корпус мышки серый, по бокам имеются прорезиненные области. Ну а серебристая вставка в центре верхней панели роднит гаджет с джойстиком Logitech Freedom, о котором я вам рассказывал много лет назад. При этом днище авторы почему-то решили сделать гранатово-алым. Дополнительную оригинальность дизайну придают полупрозрачные вставки по бокам с подсветкой, которая меняет свой цвет в зависимости от выбранного профиля.

А изначально в мышку "вшито" три дефолтных профиля. Первый — для MMO-игр, с возможностью изменения разрешения от 500 до 2500 dpi, при этом вставки горят красным цветом. Второй, с индикацией белого цвета, отведен для шутеров от первого лица, в нем также можно менять разрешение от 500 до 2500 dpi. И наконец, третий режим — для офисных приложений. Разрешение в нем фиксированное — 1000 dpi, а индикатор горит синим.

Как уже упоминалось выше, Logitech G300, несмотря на свою игровую ориентированность, полностью симметричная и потому легко подойдет как левшам, так и правшам. Мышка довольно легкая и вполне удобна в хвате как кончиками пальцев, так и всей ладонью. Боковых органов управления — в привычном их понимании — у G300 нет. Все дополнительные кнопки вынесены на верхнюю панель: четыре клавиши по краям основных и еще две под колесиком скроллинга. Колесико у G300, впрочем, как и у всех последних моделей от Logitech, чуть утоплено в корпус, что может понравиться далеко не всем, к тому же оно шумновато. Еще одним недостатком можно назвать высокую чувствительность основных клавиш — они нажимаются легко, почти без сопротивления, что делает их менее информативными.



Учитывая довольно скромную для игровой мышки цену в 40 у.е., вполне объяснимо то, что в G300 используется оптический, а не лазерный сенсор с разрешением до 2500 точек/дюйм. Впрочем, для "непрофессиональных" геймеров этого будет более чем достаточно. Если же вам нужна еще более высокая точность, можно обратить внимание на более дорогую, но значительно более "зоркую" G400 с разрешением сенсора 3600 dpi.

Зато, как во всех своих игровых мышках, конструкторы компании наделили свое новое детище собственной памятью, благодаря чему игрок получает возможность записывать макросы без установки на компьютер дополнительного программного обеспечения, а также сохранять их в нескольких различных конфигурациях. Всего позволяется сохранить до трех игровых профилей. При этом можно назначить для каждого профиля один из семи доступных цветов, и светодиоды будут отображать его, когда соответствующий профиль активен. Таким образом, при игре, например, в StarCraft 2 можно использовать индивидуальные макросы для каждой расы и сменять их нажатием одной клавиши, увеличивая, таким образом, лимит доступных хоткеев до 27 (!). Плюс — любимую мышку можно легко взять с собой на турнир, все настройки сохраняются внутри пластикового корпуса, и устанавливать никаких дополнительных утилит для работы макросов не потребуется.

Итог: G300 — отличная мышь для начинающих геймеров, недорогая, удобная, симпатичная внешне и качественно собранная. Впрочем, если вы считаете, что ваши игровые навыки уже поднялись значительно выше уровня новичка, рекомендую обратить внимание на старшие модели — G9x, G500 и G700.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

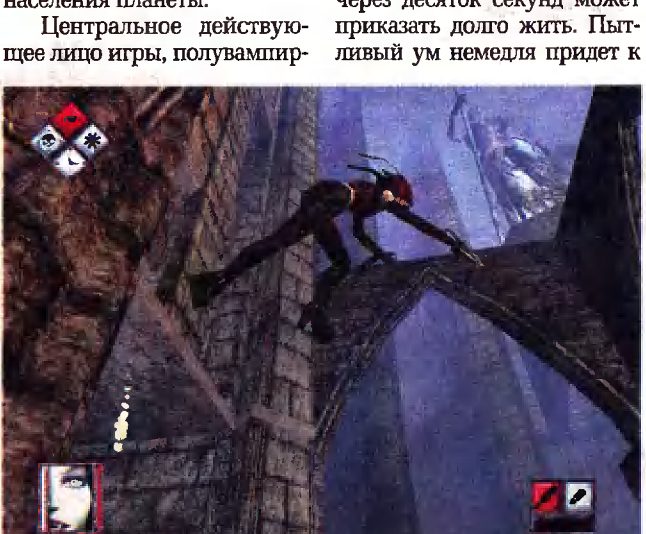


Жанр: экшен от третьего лица
Платформы: PC, Mac, Xbox, PlayStation 2, GameCube
Разработчик: Terminal Reality
Издатель: Majesco Games
Издатель в СНГ: Новый Диск
Похожие игры: BloodRayne 2, серия Devil May Cry, Darksiders: Wrath of War
Мультиплеер: отсутствует
Минимальные системные требования: процессор с частотой 750 МГц; 128 Мб ОЗУ; видеокарта с 64 Мб ОЗУ; 2 Гб свободного места на жестком диске
Рекомендуемые системные требования: процессор с частотой 2,5 ГГц; 512 Мб ОЗУ; видеокарта класса GeForce 4; 2 Гб свободного места на жестком диске
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)
Дата выхода: 15 октября 2002 года
Официальный сайт игры: www.bloodrayne.com

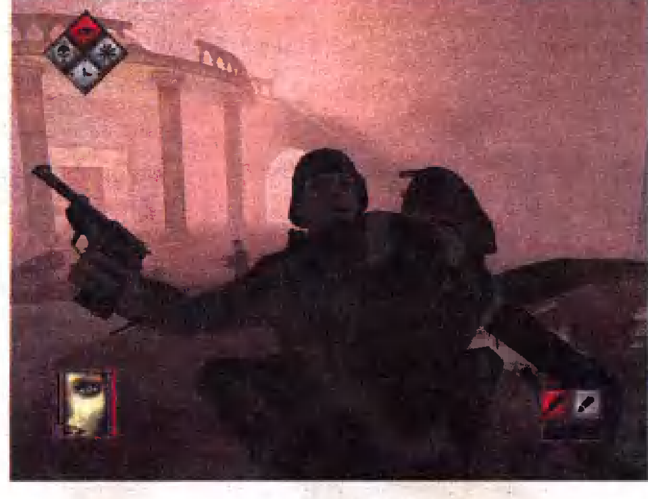
Эх, были вампиры в наше время... Нынешнее поколение кровопийц озабочено в основном модной одеждой, косметикой с парфюмом да любовными переживаниями. Они томно вздыхают под луной, трогательно хлопают ресницами, болезненно переживают амурные неудачи и готовы разрыдаться от неразделенной любви. Совсем другое дело один известный вампир из видеоигры 2002 года. Точнее, полувампир. Полувампирша. Рейн из игры BloodRayne при том, что очень хороша собой, настоящий бескомпромиссный боец. И не боится испачкаться. Пачкается она, в основном, во вражеской крови. А еще она прекрасно обходится без поцелуйчиков.

Команда Terminal Reality на момент выхода игры о похождениях Рейн уже зарекомендовала себя с лучшей стороны экшен-ужастиком Nocturne. Там они тоже, как и в BloodRayne, показали толпы оголодавших чудовищ во тьме и жестокую борьбу с ними; Nocturne получил в определенных кругах статус культового. Рейн имела большой успех, до выхода Devil May Cry 3: Dante's Awakening негласно восседая на троне королевы слэшеров. Далее последовал сиквел, в котором разработчики перенесли — как нам кажется, напрасно — действие в современность, а недавно героиня вернулась в двухмерном платформере. О киноадаптации Уве Болла вспоминать не станем, хотя Кристанна Локен все же хороша. То, что Рейн — персонаж виртуальный, не помешало ей появиться на глянцевых страницах журнала Playboy, радуя глаз мужского населения планеты.

Центральное действующее лицо игры, полувампирша Рейн, является, пожалуй, основой успеха игры и главным достижением игроделов из Terminal Reality. Рыжеволосая красавица обладает идеальной фигурой — до гипертрофированных упругостей ранней Лары Крофт дело, к счастью, не дошло. Черно-красный кожаный наряд с волнующими завязками может заставить пульс предательски зачастить, и немало геймеров, проводящих у экранов слишком много времени, серьезно задумывалось о пересмотре жизненных ценностей. На запястьях Рейн закреплены два клинка совершенно зловещего вида, и одного взгляда на даму достаточно, чтобы понять — пользоваться этим оружием она умеет и любит. Хочется обратить внимание на один нюанс: по сюжету, для вампирши смертельную опасность представляет вода, при попадании в любую лужу она сразу начинает хворать и через десяток секунд может приказать долго жить. Пытливый ум немедля придет к неблагоприятному выводу: красотка не моется. Никогда. Но простим ей ненависть к гигиене, уж очень удачным и ярким получился образ, по узнаваемости дающий фору упомянутой выше грудастой авантюристке.







Сеттинг для игры был выбран очень удачно: 30-е годы прошлого века, на карте мира сохранились редкие белые пятна, Третий Рейх приближается к пику могущества, а где-то отмахивается от негодяев хлыстом молодой еще Индиана Джонс. Стилистически BloodRayne близка к веселому трэшу в хорошем смысле слова. Перед игроком предстала богатая коллекция штампов и стереотипов — к чести разработчиков, серьезную мину они и не пытались строить. Рейн находит адресованное ей секретное послание на ящике посреди немецкой базы, в воздухе парят реактивные фашисты, нацистский жрец катается по рельсам прямо на трибуне для проповедей, а напарницу героини убивали по ходу сценария не меньше трех раз. О сюжете рассказывать нет особой необходимости, посудите сами: тайное общество “Бримстоун”, на которое работает Рейн, посылает ее покромсать фашистов, чтоб тем неповадно было собирать по кускам древних богов. Это все.

Экшен в BloodRayne — тема для отдельного разговора. Здесь к сценарной клоунаде неожиданно примешивается вполне серьезный подход к стрельбе и в особенности к бою с холодным оружием. То, как Рейн орудует своими сдвоенными тесаками, напоминает “Танец с саблями” Хачатуряна. Только в балете на сцене не остаются лужи крови и фрагменты танцоров. Сложных комбинаций здесь вы не найдете, но и бездумным шлепаньем по кнопке тоже ничего не добьетесь. Большинство врагов оснащено огнестрельным оружием, поэтому сокращать количество наци нужно с толком и расстановкой. Помогает способность замедлять время, она же slo-mo, при использовании которой зрелищность и увлекательность боев начинают зашкаливать.

Как и подобает порядочному слэшеру, игра в определенный момент спускает на пользователя одного из колоритных и опасных боссов, но все же самые интересные драки происходят с рядовыми солдатами и офицерами Вермахта. В такие моменты особенно здорово ощущается, что управляете вы именно вампиршей, а строчащие из автоматов гансы и фрицы в первую очередь являются вкусной и питательной едой. Впрочем, гитлеровцы не собирались сдаваться без боя, и схватка с двумя-тремя носителями свастики оборачивалась непростым и захватывающим вызовом.

В BloodRayne, как можно понять из рейтинга, недетский подход к насилию и жестокости: очень неплохая система повреждений позволяет буквально рубить фашистов на куски. Несколько взмахов острой сталью — и вот уже потомок арийцев с жалобными воплями убегает прочь, лишившись руки и оставляя за собой физически корректный кровавый след. Но сердца борцов с виртуальным злом обычно не знают жалости. Если вы играли в неплохой экшен Sniper Elite, то должны помнить, как подстреленные игроком советские солдаты тихо стонали: “Помоги, товарищ...” Вот такие моменты пробирали... В отличие от многих экшенов, даже ультрасовременных, каждое искалеченное немецко-фашистское тельце не растворялось в воздухе, а оставалось печально лежать там, где до него добралась клыкастая невеселая судьба. А кровь заливала локацию пугающе реалистично, никаких вам анимешных фонтанов и взрывов в духе Mortal Kombat. Стрельба из различных стволов реализована в BloodRayne по-консольному, с автоприцелом, пули летят куда попало, но свою долю фана и разнообразия пальба добавляет. Также Рейн по ходу прохождения игры приобретает некоторые спецспособности вроде ясновидения или умения подстрелить неосторожного немца снайперским выстрелом. В арсенале вампирши имеется гарпун — дань уважения тов. Скорпиону; гарпуном этим Рейн подтягивает недругов поближе для дальнейшей экзекуции. А еще героиня BloodRayne пьет кровь. Это смертоносно-эротичное действо просто нужно увидеть. И услышать.

Алексей Корсаков



Графика BloodRayne в свое время могла выпить кровь из ПК любой мощности, игра роскошно звучала и производила мощное впечатление на любого поклонника электронных развлечений, игравшего хоть раз во что-нибудь жестче “Арканоида”. А рыжеволосая полувампирша Рейн уверенно поселилась в сердцах представителей играющего сообщества, имя которым — легион. По крайней мере, насчет мужской части сомнений нет.

виртуальные радости

Главный редактор — Анатолий Викторович Кирюшкин.
Шеф-редактор Павел Брель.

Учредитель и издатель — ООО “Нестор”. Рег. св. № 237 выдано Министерством информации РБ 07.04.2009 г.

Подписной индекс 63160 (инд.), 631602 (вед.). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-441. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распростран. (017) 335-44-81. E-mail: vr@nestormedia.com. Для писем: 220113 Минск, а/я 563, “Виртуальные радости”.

За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна. © “НЕСТОР”, 2012. Тираж 11 131 экз. Подписано в печать 04.01.2012 г. в 23.00. Цена договорная. Заказ № 56.

Отпечатано в типографии РУП “Издательство Белорусский Дом печати”, Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. ЛП № 02330/0494179 от 03.04.2009.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12